精訊電腦

星際航艦特輯

8

每本90元　中華民國75年10月10日創刊　76年5月10日出版



中國人的驕傲
任天堂"5 1/4"磁碟機介面開發完成

在第一屆電子科技大展中大放異彩

將於七月中旬上市，預約展開中

任天堂5¼"磁碟機規格表：

(1)使用磁碟機："5 ¼"Apple II 格式

(2)使用磁碟機："5 ¼"軟式磁碟片

(3)磁碟片容量：單面 140 K (35軌)

雙面 280 K (70軌)

(4)RAM：(a) CPU RAM：256 K

(b) PPU RAM：8K～32K

註：如使用CPU RAM 256K及 PPU RAM 32K版介面可執行目前任天堂所有之GAME，不論卡匣或任天堂磁片均可轉換成"5 ¼"磁片版本。如只使用PPU 8K之版之介面約有10 %磁片無法使用。兩者之價格相差約 400 元。用戶可自行擴充至最大容量。

(5)ROM：8 K

(6)擴充槽：1隻(正先標準)

(7)電源供應器：交換式電源供應器(35W)

8 V：供任天堂主機

5 V：供磁碟機介面及擴充介面

12V：供磁碟機及擴充介面

-12V：供磁碟機及擴充介面

註：使用正先之電源供應器可延長任天堂主機之使用壽命，同時主機不發熱，畫面穩定。

預約 & 上市：

預約：①4月8日起在大會攤位展開預約(資料備索)

A版：PPU：32K，CPU：128 K

價格：4900 元(含稅)

B版：PPU：32K，CPU：256K

價格：5350 元(含稅)

②5月份起各特約經銷商

③預約贈品：贈送兩片目前卡匣價值 1,000 元以上之GAME GAME 內容由公司決定統一贈送。

上市：民國七十六年七月一日正式公開上市。

活動：①系統命名徵求：

將系統介面之名稱及為何命此之理由陳述之，將選前三名給獎，(詳細辦法備索)。

②軟體配對：

辦法：將K數相同之 GAME 兩個配在一起，並依目前熱門程度為序選出前10組或更多。我們將選前五名給獎，(詳細辦法備索)。

正先實業有限公司

台北市南昌路一段11號3F TEL:(02)3930725

郵政劃撥：0726680-3 戶名：劉孟明

精訊電腦春季讀者票選單

	編號	評價		編號	評價
1.	____	____	11.	____	____
2.	____	____	12.	____	____
3.	____	____	13.	____	____
4.	____	____	14.	____	____
5.	____	____	15.	____	____
6.	____	____	16.	____	____
7.	____	____	17.	____	____
8.	____	____	18.	____	____
9.	____	____	19.	____	____
10.	____	____	20.	____	____

- 姓名 ____________
- 性別 ____________
- 住址 ____________
- 年齡 ____________
- 職業 ____________
- 使用機型 ____________

註：讀者可於一至廿行中均塡寫票選名單中的編號，但若有你心儀的遊戲未列入名單之中，則請將其名字及評價寫於虛線框中的五行內。

76.05.4500

請沿虛線摺疊

親愛的精訊之友：

精訊資訊公司出品的娛樂軟體，種類繁多，佳作迭現，，深愛電腦玩家的喜愛。現爲加强對玩家的服務，只要你塡妥下列表格中的資料並寄回，本公司將爲你定期寄上最新產品目錄，謝謝！（若已塡寫過，請勿重覆）

姓　　名：	會員證編號：
地　　址：	
郵遞區號：	電話：
性別：　　年齡：	使用機型

精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行

行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號

中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號

發行人兼總編輯/ 李培民
顧問/ 林振聲 劉陳祥
編輯/ 鄭洵錚 鄭彩娥
美術編輯/ 李盛芳
特約作家/ 高文麟 徐政棠 曾逸群 劉陳祥 鄭明輝 (以姓名筆畫序)
發行業務課/ 鄭嘉德 胡定宇
廣告業務課/ 李永進
會計組/ 陳加桂
發行所/ 精訊電腦雜誌社
社址/ 台北市10206重慶北路一段22號6樓
電話/ 571-3657・511-4012
郵政劃撥/ 0797234-8號精訊資訊帳戶
印刷所/ 鴻欣印刷有限公司
地址/ 台北市承德路57巷2之2號
電話/ 5224824・5631622
零售總經銷/ 聯宏書報社有限公司
地址/ 台北市南京西路262巷11號
電話/ 5620282・5628587
香港地區總代理/ 永務有限公司
地址/ 九龍彌敦道612-8號好望角大廈1101室
電話/ 3-7711529・3-7800701

國內零售價：

每期定價90元

一年特價900元 半年特價490元

掛號投遞每期另加郵費10元

廣告索引：



最精確的軟體資訊匯集

目錄

遊戲推薦

遊戲攻略篇

身俱完善的八項美德，欲登堂入神殿，探索無限的知識寶庫，豈料，層層關卡，重重危機，且聽我道來—

精品回顧

星際航艦特輯

交流道



中華民國76年 5月10日
〈第一卷・第八期〉

應用集

遊戲說明篇

OAK

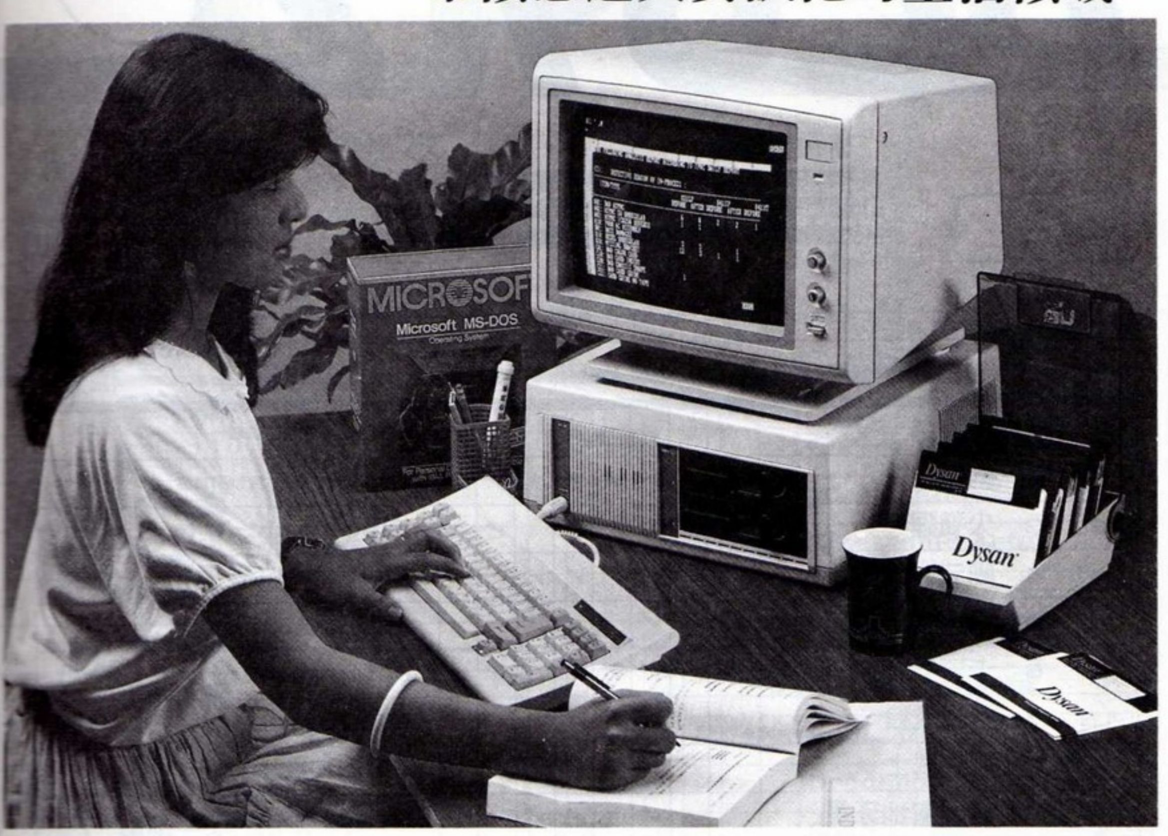
硬體世界

冒險天地

一場驟至的龍捲風，引發一段奇妙之旅。堪薩斯女孩桃樂絲，如何在形形色色的朋友幫助下，歷經險阻，重返家園呢？

資訊家 16位元/中英文 個人電腦

帶領您邁入資訊化的生活領域



各式中英文套裝軟體

中文會計……………………NT＄5,000
中文庫存……………………NT＄3,000
中文薪資（工廠）…………NT＄3,000
中文錄影帶管理……………NT＄3,000

中文應收應付………
外貿管理系統………
紡織品配額管理……
專案設計各類程式…

功能強・服務好・價格合理

（展示片　每片100元）

全國唯一採用超薄型設計的個人電腦

- 與IBM PC完全相容的個人電腦。
- 採用高解析度14吋寬螢幕顯示器
- 典雅獨特，符合人體工學的造型設計，美觀大方。
- 標準中文功能，速度快且使用簡單。
- 通過美國FCC及UL檢驗合格
- 擁有合法的軟體與BIOS授權。

本公司即日起正式授權代理

來欣電腦中心

台北市八德路一段51號（光華商場二樓之36）
(02) 396-5781　　請洽陳經理

BEST 20

累積排行榜：

ROC

BEST 20 (ROC) 是國內娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃根據精訊資訊公司中文說明書銷售數量累積計算所得，時間自該說明書出版起迄今。

機種縮寫名稱的全文：

Apple II ············ AP
IBM-PC ············ IBM
ATARI 400/800 ········ AT
ATARI 520ST ········ ST
Commodore 64 ········ C64
AMIGA ············ AM
MACINTOSH ········ MAC

：動作　：冒險　：角色扮演　：工具程式　：迷宮歷險　：模擬　：博弈　：戰略

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	ST	MAC	發行公司	種類
1	1	古德奈上校		✓		✓				Broderbund	動作
2	2	創世紀 IV		✓	✓	✓				Origin Systems	角色扮演
3	3	火狐狸	✓	✓		✓		✓		Electronic Arts	動作
4	4	鷹式戰鬪機		✓	✓	✓	✓			Microprose	動作、模擬
20	5	全天候戰鬪機		✓		✓	✓			subLOGIC	模擬
5	6	卡達敍寶劍		✓	✓	✓		✓		Polarware	角色扮演、動作
18	7	百戰飛狼		✓		✓	✓			Mindscape	動作、模擬
6	8	飛輪武士		✓		✓				Origin Systems	角色扮演
—	9	卡門聖地牙哥		✓		✓	✓			Broderbund	冒險
8	10	綠寶石爭奪戰		✓	✓	✓				SSI	角色扮演、動作
7	11	忍者秘術		✓		✓				Origin Systems	角色扮演
9	12	冬季奧運會	✓	✓	✓	✓	✓	✓		Epyx	動作
10	13	硬式棒球		✓	✓	✓				Accolade	動作
11	14	幽靈戰士		✓	✓	✓		✓		ISS	角色扮演
12	15	魔鬼剋星		✓		✓	✓			Activision	動作
13	16	夏季奧運會 II		✓		✓	✓			Epyx	動作
14	17	魔界神兵		✓	✓	✓				SSI	角色扮演
15	18	虎膽妙算		✓	✓	✓				Epyx	動作
17	19	魔殿三部曲		✓	✓	✓	✓	✓		Epyx	角色扮演
16	20	灘頭攻防戰 I & II		✓	✓	✓				Access	動作



四月排行榜：

TOP 20 (ROC) 是國內四月份娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃依精訊資訊公司三月二十日四月十九日中文說明書銷售數量累積計算而得。

月次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	發行公司	種類
1	1	星際航艦					✔			Electronic Arts	
—	2	創世紀Ｉ(革新版)		✔						Origin Systems	
—	3	肉搏大賽		✔		✔	✔			Mindscape	
4	4	世界高爾夫球巡迴賽					✔			Electronic Arts	
2	5	百戰飛狼		✔		✔	✔			Mindscape	
6	6	創世紀Ⅲ		✔	✔	✔	✔	✔	✔	Origin Systems	
9	7	極地之狐	✔	✔		✔			✔	Electronic Arts	
8	8	全天候戰鬪機		✔		✔	✔			subLOGIC	
12	9	戰爭上古代藝術					✔	✔		Broderbund	
5	10	綠寶石勇士Ⅱ		✔		✔				SSI	
—	11	戰火線下		✔						Avalon Hill	
10	12	鷹式戰鬪機		✔	✔	✔	✔			Microprose	
18	13	戰魔		✔		✔			✔	Origin Systems	
19	14	創世紀Ⅳ		✔	✔	✔				Origin Systems	
17	15	古德奈上校		✔		✔				Broderbund	
—	16	銀河飛鷹		✔		✔				Firebird	
14	17	死亡潛航	✔	✔	✔	✔	✔		✔	Microprose	
7	18	綠林傳奇		✔		✔	✔			Windham Classics	
16	19	諜對諜Ｉ&Ⅱ		✔		✔				Avantage	
—	20	超級玉石陣		✔		✔	✔			Electronic Arts	





排行來源：

*TOP 20 (USA)*取材自「*LOGIN*」雜誌

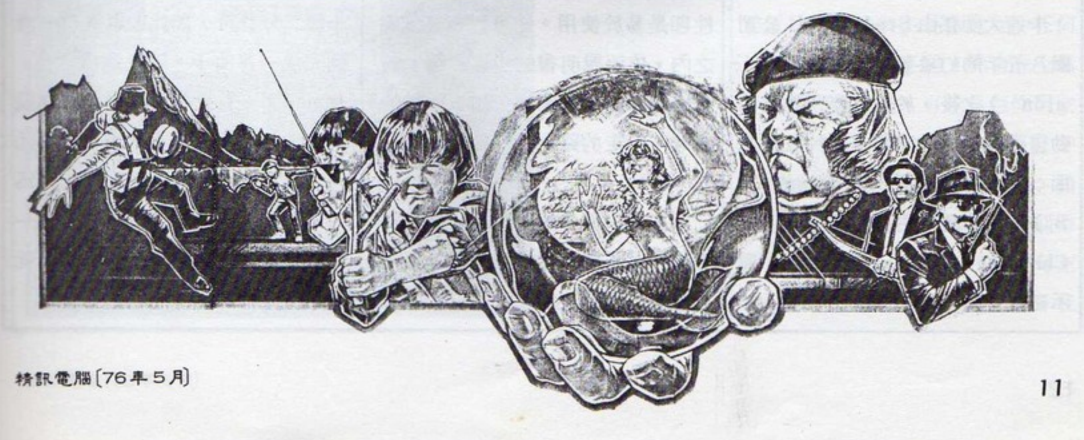
上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	發行公司	種類
8	1	BARD'S TALE Ⅱ 冰城傳奇 Ⅱ		✔		✔				Electronic Arts	
3	2	KING'S QUEST Ⅲ 國王密使 Ⅲ		✔			✔		✔	Sierra On-line	
7	3	SDI							✔	Mindscape	
1	4	LEATHER GODDESSES OF PHOBOS		✔	✔	✔	✔		✔	Infocom	
2	5	STAR FLIGHT 星際航艦					✔			Electronic Arts	
4	6	CHESSMASTER 2000 棋王	✔	✔	✔	✔	✔		✔	Electronic Arts	
6	7	FLIGHT SIMULATOR Ⅱ 模擬飛行Ⅱ		✔	✔	✔		✔	✔	subLOGIC	
—	8	GBA CHAMPIONSHIP BASKETBALL	✔	✔		✔			✔	Activision	
9	9	ULTIMA Ⅳ 創世紀Ⅳ		✔	✔	✔				Origin Systems	
11	10	STAR FLEET Ⅰ		✔	✔	✔	✔		✔	Cygnus	
—	11	KARATE KID Ⅱ							✔	Microdeal	
—	12	ANIMATOR							✔	Aegis Development	
14	13	BREAKERS		✔	✔	✔	✔			Broderbund	
18	14	HARRIER STRIKE MISSION						✔	✔	Mile Computing	
17	15	DEFENDER OF THE CROWN	✔							Mindscape	
—	16	KING OF CHICAGO						✔	✔	Mindscape	
19	17	PRINT SHOP 電腦印刷廠		✔	✔	✔	✔			Broderbund	
—	18	DEEP SPACE							✔	Psygnosis	
12	19	AUTODUEL 飛輪武士		✔		✔				Origin Systems	
15	20	HACKER Ⅱ 末日文件 Ⅱ	✔	✔		✔	✔	✔	✔	Activision	



任天堂·日本

排行來源：
TOP 10(任天堂)取材自「FAMILY COMPUTER」

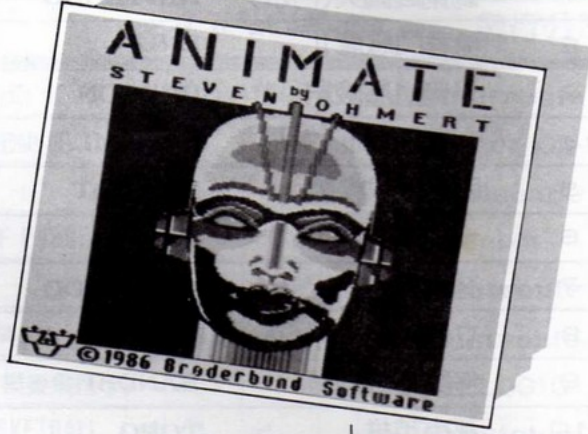
上月名次	本月名次	遊戲名稱	發行公司	價格	種類
2	1	瑪琍高爾夫(日本)	NINTENDO	¥3,500	
1	2	勇者鬥惡龍Ⅱ	ENIX	¥5,500	
—	3	米老鼠歷險記	HUDSON	¥4,900	
—	4	七寶奇謀Ⅱ	KONAMI	¥4,900	
4	5	職業棒球聯盟	NAMCOT	¥3,900	
—	6	十王劍之謎	BANDI	¥5,500	
3	7	林克冒險	NINTENDO	¥2,600	
—	8	立體大作戰	DOG	¥3,400	
5	9	怪獸帝國逆襲	BANDAI	¥3,300	
—	10	都市英雄	TOHO	¥4,900	
10	11	夢遊記	KONAMI	¥2,980	
6	12	新人類	HUDSON	¥4,900	
—	13	勇者鬪惡龍Ⅰ	ENIX	¥5,500	
—	14	新超級運動員	IREM	¥3,100	
—	15	世界末日	SUNSOFT	¥3,200	



卡通大師

英文名稱：Animate
適用機型：Apple Ⅱe, Ⅱc, ⅡGS；128k
出版公司：Broderbund
售　　價：US$ 69.95





一群小孩在巷口嬉戲、飛奔、狂叫，玩得正瘋呢！夕陽的餘暉散灑在這些稚嫩的臉頰上。突然，像是部隊班長喊解散口令般，孩子們轟然散去，各自跑回家。奇怪，發生什麼事？噢，原來是六點正「無敵鐵金剛」時間到了。

大多數人在他們的童年時代，或多或少都沈迷過卡通影片，那些奇妙的動畫背景，鮮活的角色造型——或身手矯健、或英勇無比、或機智過人，大大地豐富了童年的課餘時光。而在脫離童年，步向成長的過程中，對卡通影片的迷戀也由純欣賞，轉換到創作設計，這種轉變是因爲有了一套動畫創作程式——卡通大師（Animate）。

卡通大師係由Broderbund 公司繼八五年的幻象製造機（Fantavision ）之後，於八六年所推出的動畫設計程式，它共有磁片三片六面：程式磁片兩面（Program A、B）、資料磁片兩面（Liberary Character & Background）、展示磁片一面（Demonstration Show Disk ）及程式設計輔助磁片一面（Programmer's Aid Disk）。

在繪圖與編輯的功能或使用上，卡通大師皆和Broderbund 的另一個繪圖應用程式——大畫家（Dazzle Draw ）極爲相似，兩者共同的特性即是易於使用。你可以在幾分鐘之內，依照說明書的步驟詳解，創作出簡單的卡通動畫，如：跳動的小球、行走的路人或飛翔的小鳥等等。

試想：只要依說明書，再配合實際操作，您就可以毫無困難地製作出生動的卡通人物，加上其錯綜複雜的動作，以及雙倍高解析度顯示的背景畫面，眞是令人不可思議啊！

卡通大師除却上述的特點之外，它的音效編輯更是一絕。程式提供一排鋼琴鍵、一頁五線譜、一串音符及休止符；當你按下鍵盤的So音時，五線譜上的第二線便會呈現一個二分音符，如此重覆進行，直到完成一首曲子。隨後選擇“Done”，一首曼妙的樂曲會在你設計的卡通動畫上演奏出來。但是此時「動畫」會變成「靜畫」，因爲Apple Ⅱ的硬體設備一次僅能做一個動作——既要演奏背景音樂，就無法使人物行動。

卡通大師在檔案選擇項（File Options）上，有一貫的Load、Save、Delete等指令，而最棒的一個是轉移圖畫（Transfer Pic）。你可以使用這項指令把一般標準或雙倍解析度的圖畫移植至螢幕，當做你的畫面背景，程式會自動把標準解析度轉換成雙倍解析度。然後將這些畫面貯存在磁片上，再使用其他雙倍解析度的繪圖程式將它修正至最適合動畫效果的背景。

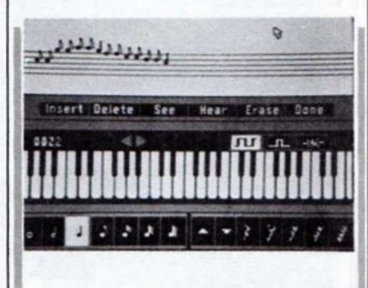
對一個電腦製圖的入門者來講：卡通大師爲一有趣、簡易且對動畫設計有極大助益的應用程式，說不定在使用本程式後，您會突然發覺自己另一項天賦呢！

對已具有知名度的藝術家而言：卡通大師爲今後製作高品質電腦動畫卡通的必備工具。

對專家的程式設計家來說：卡通大師更是使程式具有生命力的好伙伴。

對一位大畫家（Dazzle Draw）的愛用者而言：卡通大師能使其傑作由靜態變成動態。例如風景畫中加入活生生的動物；或街景畫上加幾個形色匆匆的行人，及川流不息的車輛；或太空畫中加上不停運轉的行星及太空船。

雖然卡通大師在動畫設計上有極完整的操作說明，但仍有少許遺漏。它對於要製作複雜的動畫，如同一個畫面出現二個以上的人物，並未提供足夠的參考資料，意即使用者得經由多次的試驗，方能找出其中的訣竅。即使如此，卡通大師仍不失爲一個發揮想像創造的好程式，快來試試！ ◘ ／編輯部





國王密使Ⅲ

英文名稱：King's Quest Ⅲ
適用機型：IBM PC/XT;APPLE Ⅱe、Ⅱc、ⅡGS128 K ATARI 520 ST
出版公司：Sierra On-Line
售　　價：US$ 50

Sierra On-Line 公司所出品的3－D冒險遊戲，由於擁有畫面細膩、造型生動等優點，而普受好評。再加上它的佈局往往採自著名的童話或電影故事，使玩者在四處探索時，格外感到親切。舉例來說，國王密使（King's Quest）中有傑克與魔豆、用糕餅蓋成的房子；國王密使Ⅱ——王者之戀（King's Quest Ⅱ —— Romacing the Throne）中融合了小紅帽和吸血鬼的童話。至於黑神鍋（The Black Cauldron）則是完全照著電影劇本去改寫，變化雖不多，但也是一個很不錯的程式。

上述的三個文字冒險遊戲，並沒有絕對單一的途徑去完成遊戲的任務或目的，只要在遊戲過程中任何一個步驟的方向不同，就會有全然不同順序的遭遇，可說是每位玩家都會有一場奇特的冒險之旅。

在國王密使Ⅱ的結束畫面中，預告了國王密使Ⅲ，所以我一直期待這個程式問世。但是在二月下旬左右，國王密使Ⅲ來到台北之後，我



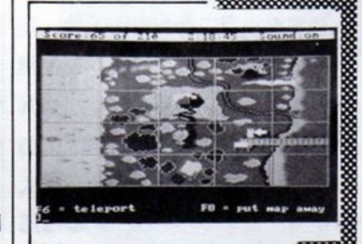
才知道自己有多大的麻煩。

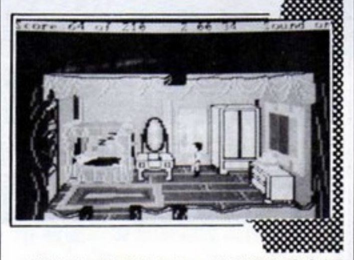
在薄薄的英文說明書中，有七頁用書寫體記載的文章，上面都是一些魔法使用的原料，以及所造出的各種法術。換句話說，玩者得在四處找尋各種必須的物品來施法！

再者在遊戲中加入了時間方面的因素，這表示在某些地方必須掌握時間，絲毫不差，才會特殊的變化行動。

國王密使Ⅲ的主角是一個被巫師擄去的小孩，而玩者就是小孩的化身。你必須想辦法脫離他的魔掌，但巫師對你的監視十分嚴密，只要你身上有任何奇怪的物品，或是他發現你私自下山，都會惹來殺身之禍。另外，你還會常被巫師指使去做清理桌子、厨房、餵雞等雜事，一弄不好，馬上就會被關起來，或是被倒吊在天花板上。眞慘！

另外這個遊戲增加了一些指令，也擴大了遊戲區域範圍（在PC上，這套軟體竟多達三片！），難度也提高了，連施法用的魔杖都不知道放在何處，更遑論使用七種法術了。





從以上的說明中，你不難看出國王密使Ⅲ究竟是怎樣的遊戲。筆者玩到現在為止，仍然無法越過山洞前的蜘蛛網，找不到魔杖，也無法使用任何法術。各位高手若想試試這個遊戲，何不打開你的 PC ，讓我們一同進入這個世界呢？相信你一定不會後悔的！

/徐政棠

古屋驚魂

英文名稱：The Rocky Horror Show
適用機型：Apple Ⅱ series
出版公司：Electronic Dreams
售　　價：US$29.95

一個狂風暴雨的夜晚，在車子拋錨、饑寒交迫的情況下，你和未婚妻迫於情勢，投宿於一座仿十七世紀歐式建築的古屋中。古屋內的氣氛陰森詭異，而古堡的主人赫然是怪博士傅爾特。正當你感到一切都不對勁，想抽身離去之際，猛然發現身旁的愛侶已被怪博士以石化機變成石像。更糟糕的是，怪博士把唯一能解救愛侶的石化還原機拆成一塊塊的碎片，散灑在古屋的每個角落。你心頭雖然驚恐萬分，仍得强自鎮定，因為你必須在限時廿五分鐘之內遍尋各處，找齊碎片拼裝完整，並把石像放入其中還原成人，再及時逃出這幢巨宅。否則這座古屋將會化成一艘巨大的太空船，向遙遠的外太空飛馳而去……。

「古屋驚魂」是由Activision公司的子公司Electronic Dreams所製作的「美國三部曲」的第二部分（其他兩者分為Spindizzy 和 Zoids ）。事實上「古屋驚魂」是從一齣成功的舞台劇得到的靈感，而這齣舞台劇又是改編自一部同名電影，它在英美等地公演歷十年

而不衰，獲得極高的評價。現在經改寫成電腦遊戲，它將不再遙不可及，因為在這齣即將上演的戲裏，你是唯一的主角。

在遊戲進行之初，你要選擇是扮演Brad（男）或Janet（女）的角色，以決定是要拯救未婚妻或未婚夫，然後用搖桿或鍵盤行進，在古屋內尋找碎片。在搜尋的過程，你會碰到多位在巨宅中漫遊的人物牽絆你，如神情抑鬱的男僕、厭惡陌生人的女管家、喜好搖滾樂的摩托車騎士、為愛狂亂的女孩，當然還有那位自大又瘋狂的科學家——怪博士傅爾特。

除此之外，不時向你偷襲的雷射槍，也令你極為頭痛。「古屋驚魂」還有一處蠻幽默的設計：當你在行進時，若碰撞到其他人，身上的外衣就會消失，此刻螢幕上只見你身著內衣，四處瞎晃。而此後尋找遺失的衣服，又成了你的另一項工作，因為沒有了外衣，就無力拾撿任何東西——包括石化還原機的碎片。

在「古屋驚魂」的螢幕下方有一個計時器和一個箱子，前者讓你知道還剩多少時間可以使用；後者貯放你找到的機器碎片。而螢幕右方的溫度計則是提醒你冷凍室現在的溫度為何？怪博士把機車騎士和他的車結合為一體，冰藏在冷凍室內，如果室內的溫度達到融點，他將會解凍，騎著機車四處破壞。慘死在他輪下的機率是極高的，小心應付了！



「古屋驚魂」在整體背景圖形的繪製上十分精緻，但美中不足的是人物造型，由於個體較小，而缺乏細部的描繪。雖然如此，每個人物的特有風格仍表露無遺，並不遜於表情豐富的舞台演員。

綜觀言之，「古屋驚魂」的遊戲風格十分類似「法櫃奇兵」和「女舍風波」，而且深具有希區考克電影的味道。但你在遊戲中却十分無助，沒有武器可對付怪物，也沒有許多異寶可奪取；不過記住一件事，你心愛的人兒正遭受恐怖的命運，這項拯救的行動就操縱在你的手上。

行動吧，勇敢的人兒！別再猶豫，快救回你的愛侶，逃出怪博士的古屋吧！ ▮ ／吳文智





帝魔之怒

英文名稱:Wrath of Denethenor
適用機型: Apple Ⅱ series 64K
出版公司: Sierra On-Line
售　　價: US$34.95

我親愛的朋友，歡迎你來到地蘭登（Deledain）大陸——一個奇幻，但因戰禍連年而殘破不堪的世界。這塊大陸原本有四個獨立的王國，人民過著與世無爭的太平日子，但是一場發生在邊境的小小戰事却急速擴展到整塊大陸，進而毀滅了這四個王國。而就如同火鳳凰從灰燼中復生，邪惡的帝魔第內瑟（Denethenor）王誕生了！他在戰亂中脫穎而出，掌握了這塊殘弱大陸的統治權。於是這個日漸衰弱的世界在第內瑟的統治下，越發地死氣沈沈了……。

「帝魔之怒」是個典型的神話角色扮演遊戲，在性質上與「創世紀」系列相同，在外觀也和該系列極爲相似，但却又精緻許多。而玩者將扮演一個怎麼說也不是英雄人物的角色，是一位幾近於無賴的探險者，是個到處强搶戰後鄉間居民財物的壞像伙！而在這個虛幻的神話世界中，隱藏著許多偉大的探險活動供你試練身手，並有一個終極的目的賴你完成。在這之前，你可以去搶刼銀行、掠奪國王的寶藏、加入酒吧的爭吵及從事海上的戰鬥。

然後隨著時光的流逝，你的技術與知識日漸增長，那麼你將會學到魔法的咒語，如穿過鎖住的門、隱形術等。這種豐富的內容架構，可謂是已包含了目前所有角色扮演遊戲的構成條件。

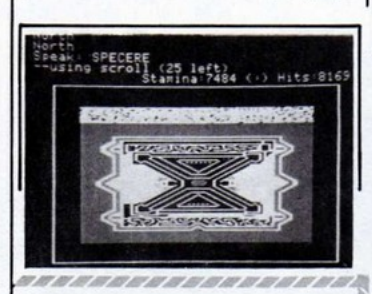
「帝魔之怒」的特色包括超過300 K的大地圖設計；連最老練的玩家也會被深深吸引住的細膩圖案造型；處處佈滿可見的陷阱——洪水氾濫的房間、倒塌的牆壁和烈火焚身；以及配合著震憾音效的魔法施展畫面，在在都能使玩者於遊戲進行時，享受到極佳的視聽效果。

此外當你在探索地蘭登世界時，玩者會發現無論身在鄉村或城市，皆有懸賞捉拿自己的佈告——你成了一名通緝犯；而且在歷經晝夜變化的旅程中，帝魔第內瑟不會坐以待斃，反倒採取主動隨時突襲你。這類逼眞的人物動作和發展情節，加上精心設計的種種地下迷宮機關，都能令玩者有耳目一新的感覺。

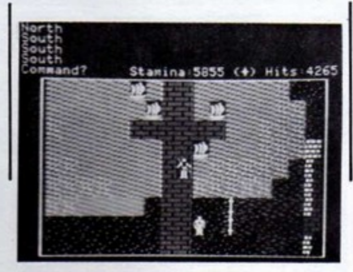
在此特別要强調一點，就是你不必再和以往一般，只能在一次的遊戲裏扮演一個角色。無論是幻象師（Sorcerer）、小偸（Thief）或戰士（Fighter），只要在適當的場合，你便可以選擇不同的角色，以表現恰當的行爲。這與現實世界裏，人常要扮演各種不同角色的狀況不是很類似嗎？

不管怎樣，無論身在何處，只要你多掠奪一次，你的脚步便會越接近最後的戰場——面對邪惡之王第內瑟。

／編輯部







綠扁帽

機　　型：任天堂（磁片版）
出版公司：KONAMI
售　　價：¥2,980

<綠扁帽，你的任務是潛入敵方陣地，破壞飛彈發射台。通話完畢，五秒鐘內自行燒毀。>

你正在家中享受難得的悠閒日子，却被這捲突來的錄音帶給破壞了。於是你只好收拾起鬆散的情緒，換上一身勁裝，出門執行任務。

由於此趟任務危機重重，因此詳細研讀敵情資料，將有助於過關斬將，順利完成任務。敵方的陣地共可畫分爲六大關，略述如下：

第一關——

道路，主要的敵人是步兵，還有佈署於各處的地雷。先在此關中練練身手，活動活動筋骨。你必須將所有出現的敵人消滅才算過關。

第二關——

機場，此一階段中的地圖長度爲前一關的一倍半，再加上新登場的槍手時時對你展開射擊，非得格外小心不可！另外，你得多注意那些來自塔上的攻擊才是。

第三關——

軍港，在這個軍事基地中，已改由機關槍手來捍衛了。因此拿取手槍和火箭砲變成不可或缺的成功要素。

第四關——

飛機庫到鐵橋，這一連串的要地增加了傘兵和砲兵的防衛，前者凌空而下，後者潛伏在大汽油桶中，隨時向你偷襲。你必須突破此一防守，前進到內地。

第五關——

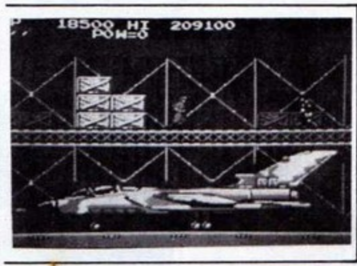
寒冷地帶，這是在前進到秘密基地之前的地區。敵兵個個身穿厚重的禦寒衣服，嗯，眞是有點冷呢！快活動筋骨，給他們一客「火箭大餐」吧！

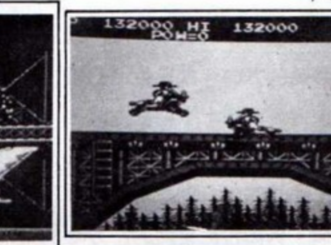
第六關——

秘密基地，一排排的戰鬥機凌駕在你的眼前，眞是壯觀啊！好不容易衝到最後這一關，不知你是否還有力氣給敵人最後致命的一擊，完成任務歸來？加油。

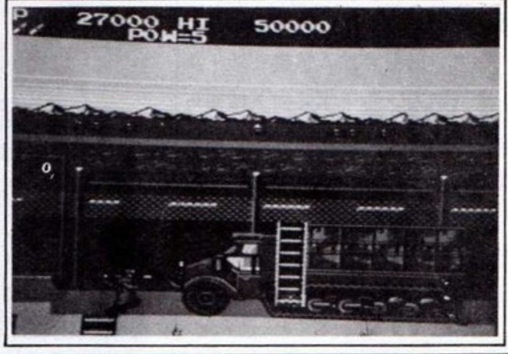
除了這一連串刺激精彩的打鬥外，「綠扁帽」的畫面、人物造型、音效都堪稱一流，絕不會令你失望！

/編輯部









熱血硬派

機　　型：任天堂（卡匣版）
出版公司：TECHNOS　JAPAN
售　　價：￥5,300

這是個充滿暴力的遊戲，也是個很好的遊戲，當你在心情煩悶之下去玩此遊戲，必定會贊同我的說法。

故事的發生得從古尼兒的好友說起。這位仁兄不知怎的竟被另一派黑道份子截持了，爲人重義氣的古尼兒，爲了救出他的伙伴，一個人單槍匹馬地殺入敵方的地盤，但他是否能突圍成功，就看你的功力了。

整個遊戲的操作，以十字鍵控制古尼兒移動的方向。如果古尼兒面向左方，這時連按十字鍵左方兩次，古尼兒便會快速地向左邊跑；反之亦然。Ⓐ Ⓑ鈕則分別代表前後方向的攻擊。例如古尼兒面向左方時，Ⓑ鈕是向左方揮拳，Ⓐ鈕則爲向右踢腿；反之，面向右方時，Ⓐ鈕就是揮拳，Ⓑ鈕則是向左踢腿。

如果古尼兒將敵人擊倒在地，馬上走向敵人，將十字鍵向下按便可坐在敵人身上，然後再按揮拳鈕，就可打擊敵方的臉部。如果抓住敵人的衣領時按揮拳鈕，則可以膝蓋頂敵人的肚子；此時若按踢腿鈕，就可將敵人摔出去。

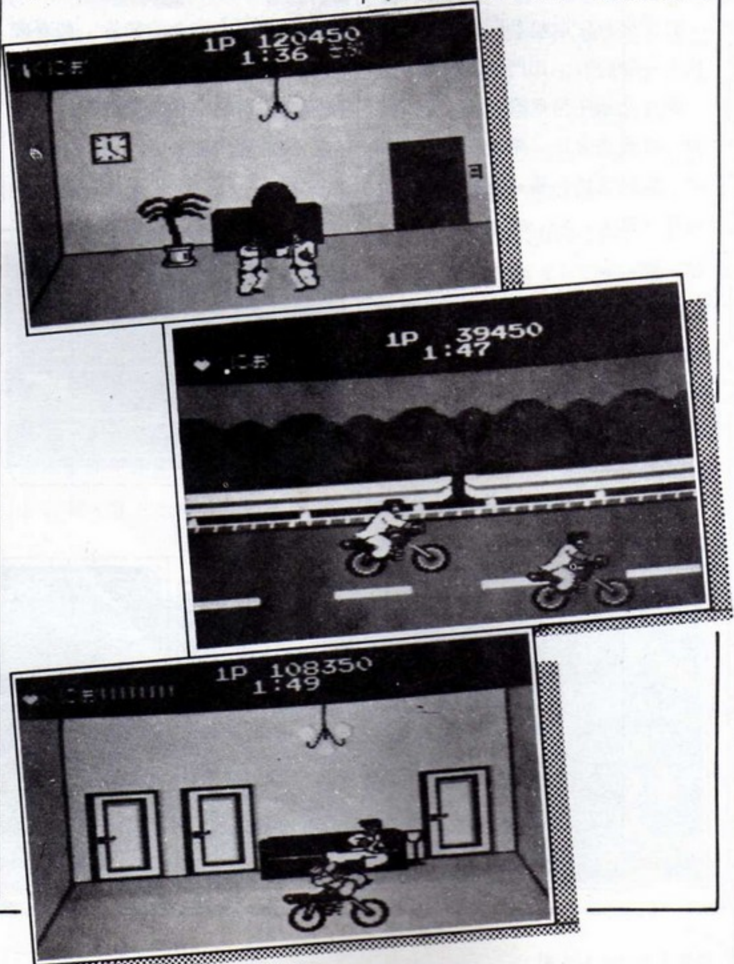
最後一招是飛踢，只要將Ⓐ Ⓑ兩按鈕同時按下即可。不過，我勸你還是少用，因爲飛踢的威力很强，易使敵人死亡，而大減遊戲的「刺激性」。

以下再將這四大關做一簡介：

第一關：共有三小關。第一、二小關分別是在電車站前和車廂中的戰鬥，第三小關則是與利奇的單打獨鬥。

第二關：共分爲四小關。第一小關是港口邊的景緻；第二小關則有飛車黨騎車來撞古尼兒，必須抓準時間以跳踢攻擊；第三小關則是公路大追逐，古尼兒可以按Ⓐ鈕踢倒敵方的機車；第四小關則是與西吉的單挑。

第三關：共有三小關。首先是在街上與小太妹們對打，接著古尼兒可選擇進入 kado 酒吧，或是爬上二



樓找米斯助，就可過關。

第四關：先將街上的小嘍囉解決掉，再進入LIFEPIER 大廈中找沙普算帳，但是進出LIFEPIER大廈的門很多，要找到沙普得先費一番功夫。小心沙普的手槍，那會要古尼兒的命！只有想辦法使沙普沒機會開槍，古尼兒才有戰勝的機會。

好了，至於古尼兒是否能救出他的伙伴，就看你啦！祝你成功！

/宋明義

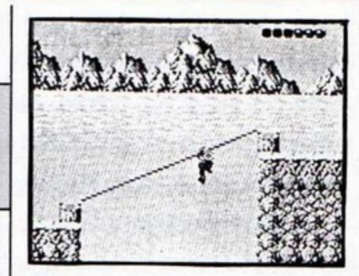
未來戰士

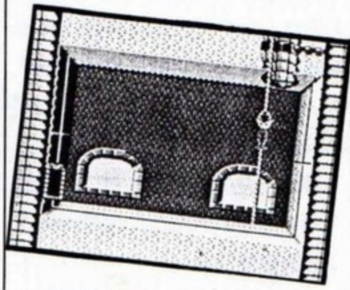
機　型：任天堂（卡匣版）
出版公司：TECMO
售　價：¥4,980

快樂天堂——聖地「阿魯格」，頓時變成了恐怖地獄，蔚藍亮麗的天空已烏雲密佈，因爲萬惡的巨獸王「來卡」突然出現在空中堡壘，地面上也佈滿張牙舞爪的怪獸，生靈塗炭，如火上身。你聽！苦難的百姓不停地唱著聖歌——「大地充滿了野獸，阿魯格戰士醒來吧！大地需要你來拯救」，他們等待的就是你——救世主阿魯格。

然而「工欲善其事，必先利其器」，英雄得有寶劍相配。戰士阿魯格手握迴旋鍊，宛如血滴子般犀利，其長度還可增長，更具威力。

另外鍊鉤一物是阿魯格獨有的，使他不必經由跳躍就可以登高或下降。除此之外，阿魯格亦有貴人相助：





①仙人指路——

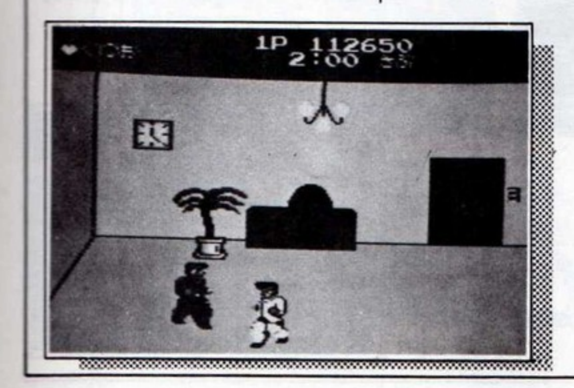
每一個區域都有仙人指點迷津，幫助你回復生命點數，並且送你寶物。

②尋訪失主——

自從巨獸王「來卡」占領阿魯格後，五個原居於統治地位的戰神被分別囚禁在隱秘的地方，他們身上都各有一種不同的神器。如果能找到這五種神器，你可就所向無敵了。

這五種神器，分別是風滑車——幫助你渡過峽谷；火神弓——按Ⓑ鈕發射，威力强大；戰士紋章——可恢復體力；護甲——增加胸力；貝卡沙士笛——具有呼喚奇異景象的神奇作用。

「未來戰士」共有七大區域，分



別是第一區域(又有兩小關)的愛斯路山地和卡拉卡達群峰;第二區域龍哮谷;第三區域(又有兩小關)的羅普西尼爾溪谷和愛路卡森林;第四區域(共有三小關)的原始山、沙其拉洞穴和原始山;第五區域(兩小關)的拉克拉多山高地和天空島;第六區域龍的神殿;第七區域來卡的空中堡壘。這七大區域皆以第二區域爲中心,可通往各個區域。

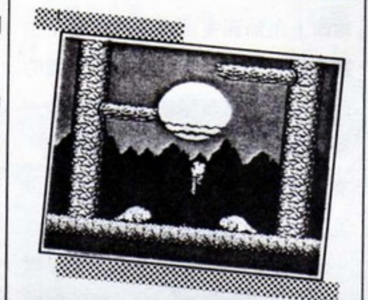
遊戲一開始,戰士的體力、精神力都非常低,但是如果能擊倒敵人,體力就慢慢增强。你不妨找找看,戰神和仙人在那裏?他們會賜予你神奇的力量喔!

接著,你會經過溪谷、森林,可千萬不要只顧著找仙人,怪獸正隨時等著一口把你吞下去。到了原始山,雖然美景當前也不要貪戀喔!

如果遇到沒有仙人和怪獸居住的高地,亦不能疏忽,因爲有不明物體隨時會攻擊你,否則就會大意失荆州。而最後龍的神殿,則是像謎一樣的孤島,龍的咆哮聲如雷貫耳,但龍在那裏呢?沒有人知道。注意,或許馬上就有一場激戰展開。

然而最值得一提的是細膩的畫面。如果你曾是大型電動的常客,一定對「未來戰士」不陌生。如今搬上任天堂的卡匣上,依然保有它原來眞實的風貌,不得不令你豎指稱讚!

/林元明



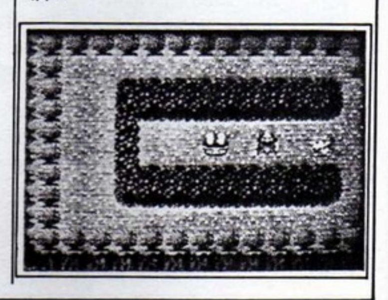
魔界島

機　　型:任天堂(卡匣版)
出版公司:CAPCOM
售　　價:¥4,980

〈傳說……〉

有位自命不凡的惡魔,在遼濶海域的某處,統治著七座神秘詭異,人煙罕至的島嶼,號稱「魔界島」。有天,不知爲了何事,這號自大的人物竟招惹了海神,被海神以巨浪席捲吞沒了。就在惡魔滅頂之際,他用僅存的游餘氣力吶喊著:「寶藏!寶藏……」。這一喊喊出了一場尋寶熱,來自四面八方的尋寶人士,或結伴或獨行,登上了小舟,在喜獲奇世珍寶的幻想中,一路航向魔界島。

然而日昇日落,尋寶人士一批批離去,却從無人回來報佳音。究竟出了什麼事呢?原來在這七座島嶼附近的海域上,有一群自稱爲「鬍子軍團」的海盜出沒其中,專以打刼過往魔界島的船隻,下手從不留活口。



時光流逝，尋寶的熱潮漸漸冷却，雖然仍不時有逞强的人士前往，却僅是徒增海上孤魂罷了！就在此際，出現一位名喚桃太魯的年輕人昭告天下，自願前往這七座島嶼剿平鬍子軍團，帶回財富與和平。

〈踏上征途〉

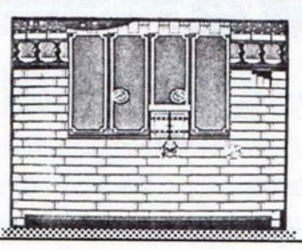
整個遊戲的進行由七座島嶼和一大片海域構成。首先你乘船出發，航行在這片海域當中，你可能遇到商船或海盜船。前者會告訴你一些訊息；後者則轉變成戰鬥畫面。在戰鬥畫面當中，你並無任何武器，必須利用船上的啤酒桶來攻擊海盜，打倒這艘船的海盜後，可取得一把鑰匙。唯有在海盜船上取得鑰匙後，才能進入島上，而且每一把鑰匙只能登陸某一座島嶼，你可得多費神！

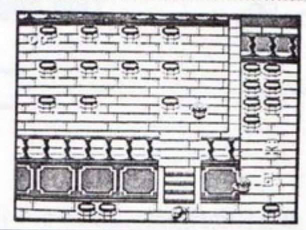
這七座島嶼又各有不同的險阻，等著桃太魯前來一一探索。例如，前四座島嶼分別是庫克島，由原始住民居住，充滿原始風味，傳說此地有一個金色的燭台；詛咒島，秘教信徒的天堂，爲惡魔的後代子孫，奉命看守某樣物品；人魚島，大部分由湖泊構成，在此階段中要一邊閃過攻擊一邊渡橋，頗具危險性；塔島，共有地上七層，地下一層，而且此島上的人物皆是你我所熟悉的「魔界村」中的人物，要格外小心應付！至於其他三座島嶼，在此先賣個關子，留待玩者自行發掘

此外，當你航行在無邊的大海中時，若覺得船速太慢，可按Ⓐ鈕以加速。有時你航行至某一處，畫面上却出現“STOP”字樣，且無法繼續前進，此時你只有試試其他方向了。再者，遊戲中仍依貫例加上許多輔助物品，如寶箱、紅心、飯糰、水果等，至於這些物品的作用，不必我多言，精於此道的玩家必是十分明瞭才是。

「魔界島」中龐大的地理區域，和發掘不完的驚奇事物，無非想留下諸君徘徊的脚步，不妨瞧瞧吧！

／編輯部





／天行者



飛車橫越美利堅

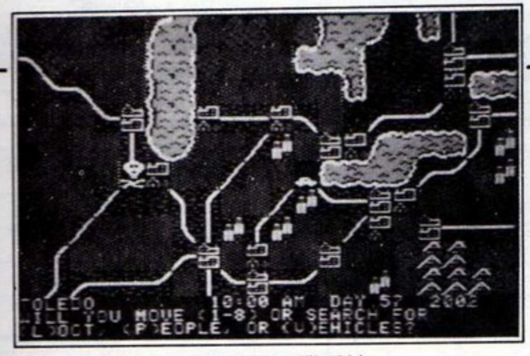
廿一世紀公路戰艱辛歷程記

筆者曾收到幾封玩家的來信，詢問一些有關「廿一世紀公路戰」（Roadwar 2000 ）的問題。其中有位韓同學在信上說：「我不得不承認它是一個引人入勝的遊戲，複雜且極富挑戰性。」另一位玩家在回函上寫著：「廿一世紀公路戰眞是一個不可多得的好Game ，希望精訊公司能多引進這一類的遊戲」。我和李總編看到這封信，眞是感動不已──這封回函的主人只有十四歲。

在和各位讀者談論有關我的歷程之前，首先要告訴那些急著要知道解答的朋友一個壞消息：廿一世紀公路戰沒有「標準解答」！舉凡GUB總部所在地、八位科學家的尋獲地點、那些城市會變成廢墟都沒有定數。我猜想這些都是由程式隨機決定的，因此造成每一個人進行遊戲的過程和結果也不盡相同，但至少每個城市的特性（有沒有修車廠、醫院、軍事基地……等等）應該都是固定的吧？

拿美國汽車工業中心底特律（Detroit ）來說，在那裏你一定可以找到不少的汽車工廠，而且整個大湖區（美國東北區）的重工業的確是比其他地區來得發達。反觀墨西哥（Mexico ）在這方面就大不如美國。這些情況相信你都能在遊戲過程中察覺得到，所以筆者決定把個人冒險的經歷公諸於世，雖然會有前面提到的不同之處，但總是八九不離十，可供各位參考，希望有助於您完成艱鉅的任務。

遊戲一開始，你只是一個名不見經傳的車隊領袖， GUB 的人尚未注意到你。因此你的第一件工作便是如何壯大自己的車隊，並且控制更多的城市。你可以用 [C] 指令查看某座城市的狀況。若是無人佔領，我們當然就不客氣地把它佔爲己有；如果已經被佔領，你只要停留久一些，多用 [L] 或 [P] 指令，地



▲ ①五大湖區是美國工業重地。

主多半會極為不爽地向你攻擊（甚至你一進城，他們就向你開火）。只要你的車隊能把他們全數消滅（常常需要進行數回合的槍戰），這座城就歸屬於你了。

當你的力量夠大了之後，GUB 的人自然會來找你，通知你準備前往 GUB 總部，並告訴你他們的口令（Password）。我所得到的口令是“PANACEA”（你所得到的可能不同），然後我繼續貫徹壯大車隊、佔領城市的目標。我的經驗是 GUB 會以你控制了多少城市，擁有多少輛車來判定一個車隊力量的強弱。

接著 GUB 的人又出現，告訴我 GUB總部的所在地，我的 GUB 總部位在Cincinnati ，我火速前往，用 [P] 指令找到了GUB。（尋找科學家也用 [P] 指令。若是某位科學家身在某一座城市裏，使用 [P] 指令，通常在頭幾次就能找到。）GUB 的主席會用威迫的口氣要求你加入找尋科學家的行列，否則………，我看你就乖乖地答應他吧，不然底下就沒有戲唱了。

收下主席給的 GUB 徽章之後，神聖的任務終於開始，在尚未得到更進一步消息之前，還是繼續執行壯大車隊、控制城市的工作。在地圖上的一百二十個城市當中，除了可以掠得食物、輪胎、油料、槍彈、藥品以外，其中不乏有許多修車廠和特殊工廠，能進行修護車體結構（Structure）和加强車體結構的工作。底盤工廠可使車輛更容易控制（Maneuverability）；煞車工廠和加速工廠分別可提高車輛的煞車性能（Braking）和加速度（Acceleration）；有些工廠還可以提高車子的行車最高速度（Max Speed），或是增强車身的防護力（Protection），增加人員作戰時的安全性。

上述各項除了修車廠比較容易找到之外，其他的特殊工廠則又少又難找。在這裏我把找到的各式工廠記錄在附表上，至於各位玩家能找到多少，就各憑本事了。

• 下列附表中各符號代表意義如下:

○表修車廠
△表改造工廠
H表醫療員
D表醫院
B表軍事基地
→表尋獲科學家的地點

REGION ＃1-CANADA 加拿大

CITY	CONTROLLED BY	NOTES
Vancouver		○△
Winnipeg		
Windsor		
Toronto		△
Hamilton		○
Ottawa		○
Montreal		○△
Quebec	→	

REGION ＃2-MEXICO 墨西哥

CITY	CONTROLLED BY	NOTES
Tijuana	→	
Mexicali		○
Hermosillo		
Durango		
Torreon		D
Monterrey		○△
Chihuahua		○
Cuidad Juarez		

REGION ＃9-BORDER STATES 邊界各州

CITY	CONTROLLED BY	NOTES
Phoenix		O
Tucson		OH
El Paso		
Albuquerque		
Dallas/Ft. Worth		
Austin		
San Antonio		O
Corpus Christi		
Houston		
Beaumont		
Amarillo		OAH B
Brownsville		
Lubbock		O
McAllen/Phar/ Edinburgh		Δ
Waco		
Temple/Killeen		H

當你用 L 指令找到某一種改造工廠，如鍛接廠（ Welding Shop ），字幕會顯示“ST＋5”，表示車隊各車輛的結構都加了 5，其他則依此類推。有些工業大城更方便了，一進入該城就告訴你找到了某某工廠，而且有時候是一大串，你一定樂壞了。雖然螢幕没有顯示“＋5，＋1”的字，但事實上都已經改造過了，不相信你可以查查看。

車輛經過一而再、再而三的改造，一部有十八個輪子，可載人一百名的大貨櫃車，甚至可以有時速一百卅哩（兩百公里）的高速，結構高達九十以上，防護力各面均爲五，幾乎刀槍不入，無堅不摧。哇！可謂是廿一世紀的鋼鐵戰魔。



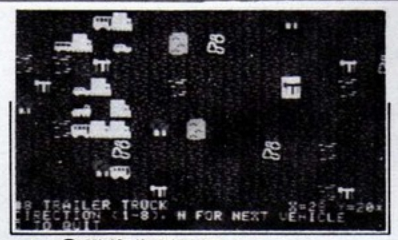
除了工廠之外，我們用 L 指令還可以找到醫院（ Hospital ）、軍事基地（ Military Base ），於是會有醫生或教練士官要求加入你的車隊。醫生、教練士官和政客都是非常難尋的人才，但有好有壞，不一定新來的就比較好，所以根據他們平常的表現來決定他們的去留吧！此外醫療員（ Healer）也是個重要的人物，從他們那裏你可以換到抗毒劑（ Antitoxin ）。在掠奪的過程中，如果你找到了特殊油料，在狀況欄 Fuel 項的後面會出現一個“ ”號，如此一來油料的消耗就只有平常的一半。這是一種非常有用的油料，願你能找得到！

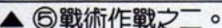
奮鬥了一段日子之後，事情又有了新眉目，GUB 的人再度出現，並通告說：“MYRON SMIDL-APP WAS LAST SEEN IN THE SOUTH” SOUTH 指的就是地圖上的南區。於是大批人馬遠從北美趨車南下，在南區繞了幾個城市，終於在 Raleigh 城找到了第一位科學家 Smidlapp 。再經過一段時日，GUB的人員又出現，告訴你最新消息，某某科學家曾出現在某一區。但這些情報不一定都正確，曾經有一回他們先說在加州發現了Mills ，到了加州撲了個空，後來又說是在東北區，最後才在東北區的Modesto 找到 Mills，這些捉風捕影的情報的確也害人不淺。慢慢地第三個、第四個科學家都一一露面了。

▲ ③右下角即是巴哈馬群島。
▼ ④戰術作戰之一。

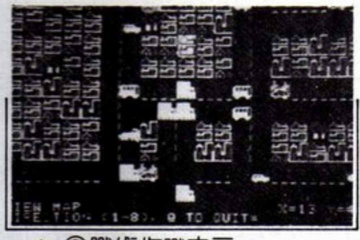
進行本遊戲，最好使用兩片磁片存取遊戲，萬一出了差錯，還有另一片可以補救。這個程式有些蟲（ BUG ），例如戰術作戰時，會出現 X＝129 、Y＝129 的奇異座標，那麼出現怪座標的這輛車是鐵定不能在這次作戰中「出現」了。又當你行經中西部的 Provo 城附近（尤其是它右方的一片農地上）時，你







▲ ⑤戰術作戰之二。



▲ ⑥戰術作戰之三。

的隊名便有可能少掉第一個字母，所以取隊名的時候先在前頭空一個字，否則就只有用CIA或COPY Ⅱ PLUS 修正了。還有一次，在地圖上代表車隊的汽車圖形居然不見了，各位若也碰上了這種難得一見的景象，我勸你還是重來的好(從上回貯存進度的地方)。

Invader Death Squad 是相當可怕的車隊，動輒十五輛車，個個難纏，願上帝保佑你。有些灰狗巴士Greyhound 會三兩成群自成一個車隊，頗可欺負。十幾部車圍上去，一面攻擊(小心不要把人都給殺光了)一面多派些人跳上敵車，把它給俘擄過來，不是件難事。

車隊中每輛車各個側面的攻擊力都不同，這一點要多留意。拿巴士來說，左右兩側是廿六，前後各只有三和五，若是將車子的左右任一側面向敵車，顯然廿六發子彈齊射的殺傷力，要比用前後方攻擊來得强很多。提醒各位一件事，當你調動車上的人員時，攻擊武器會自動改爲弓箭槍，爲了要有更强有力的火力攻擊，別忘了最後得把它改回槍來！

有幾個城市值得一提。本程式的出品公司SSI 的總公司是設在西海岸的 San Jose／Mtn·View，你不能不先去瞧瞧。一些著名的工業城，如Pittsburgh Buffalo Detroit……等等，自是改造車輛的必去之地。每一地的改造工廠只爲你服務一次，所以要好好珍惜。

我的車隊在到達墨西哥的Ciudad Juarez 城不久，隊員便罹患了一種奇怪的疾病，死了三百多人！你最好也要小心。在中南部的Lubbock ，我找到了一座機場，這是一段很有趣的遭遇。如果你弄清楚如何發動飛機，便可以到巴哈馬群島上的Nassau 城。這一部分的過程十分瑣碎，而且並不是遊戲的重要關鍵，因而只說明至此。你若是也找到了飛機，想離開陸地一下，記得不要選擇離開飛機的指令，除非你已經到達目的地，否則你將失去這唯一的機會。

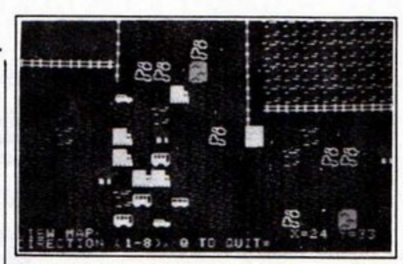
找足六名科學家之後，我趕忙把他們送回 GUB 總部，並用 [P] 指令和他們取得聯繫。GUB的人只說了六聲“THANK YOU”，什麼話也沒再說，連追踪器 RDF 一個字都沒提。自此，沒有任何消息，更慘的是我的教練士官又遭殺害，整個車隊的攻擊力因爲缺少了他一人，大大地打了折扣。常常遭到別人偷襲、作戰能力減弱、升級的人員少之又少，一切狀況都大不如前。花了好一段漫長的艱困歲月，終於，終於在ST·Louis 的空軍基地裏，找到一位教練士官加入我的行列，整個車隊的士氣因此爲之大振。

但是，第七個科學家在那裏呢？GUB 就是不給我追踪器，而且一點情報都沒有，該如何是好？



只好使用最笨也最週全的方法：地毯式搜索。挨家挨戶地找，一吋一吋地找，眞是要把整個美國的地都給翻了過來。有一天，來到地圖的最東北角，正是加拿大和美國的邊界地區，一路查過來還是一無所獲。來到Montreal 城時，眞是累壞了，看看它東北角的 Quebec 城，要再過去查嗎？科學家會藏身在這麼偏僻的地方嗎?過去試試看吧！顫抖地用食指按了一下 P 鍵，果然………找到了！回到 GUB 總部，GUB 的主席拿出 RDF 追踪器放在桌上，說了聲“GOOD LUCK”。哈哈！太棒了。趕緊使用 RDF，指示器顯示第八位科學家的方位，果然尋線即獲。第八位科學家順利送回 GUB，任務終於大功告成！GUB主席在不勝感激之餘，奉上了一方印信，請您這位偉大的英雄出任………。自己試試就知道。

最後要跟諸位談「修改」一事。雖然鄭明輝先生已經發表了資料修改的方法，但我還是勸你不要任意修改（除了除名以外），尤其是修改到不可思議的程度，例如：一百多個輪胎的摩托車，重量數十倍於貨櫃車，但只能坐兩個人，這些都會使你無法正常進行遊戲（如找到 GUB、科學家等等），因此在你要修改資料數值之前，思量一下後果再做決定吧！



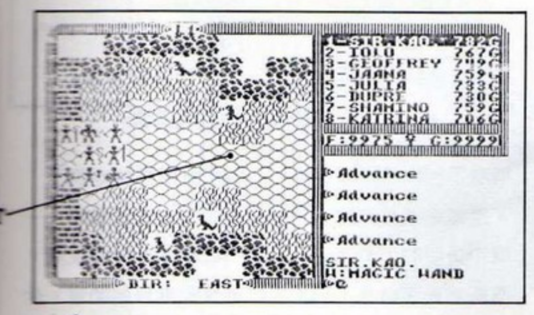
▲ ⑦戰術作戰之四。

gger 島，北至Moonglow市的Verity島。The Great Stygian Abyss就位於此一神秘小島的中央，經緯度是Latitude：O′J″，Longitute：O′J″，北邊有Humility神殿，東南方是Hylothe地下城。您可開船進去，但我認爲還是乘汽球使用召風術較快，因爲開船進去難免會遭受沼澤毒氣的侵襲。

當您具有了八種顏色的石頭，TLC（Truth，Love，Courage）的3 part key以及進入Abyss必備的Skull，Candle of Love，Bell of Courage和Book of Truth之後，就可進入這個神秘的深淵去尋求知識寶庫。可是進入之後，我才發現處處充滿危機，尋求知識寶庫的過程並不輕鬆，以下就是我的一些慘痛經驗。

●第一層

第一層共有八個房間，一下樓梯便往東走，首當其衝的怪獸是火山蜥蜴。怪物並不難解決，可惡的是若一不小心踏到力場機關就會產生無法解開的力場，那時就只好忍痛通過了。



▲ 圖二：在T處有陷阱機關，一旦誤踏，則會產生一排縱向力場無法解開。

力場機關是在房間的中央處（見圖二），最好盡量沿著力場的邊走。在第三個房間往南再通過一個房間後就到達走道，在此治療和紮營休息恢復些體力再出發吧！後四間房間大都是紅色的睡眠力場和藍色的閃電力場，由多隻魔精把守。經過一番苦戰解除力場之後會來到祭壇，此時使用石頭回答問題：

那一種美德是由眞實（Truth）所控制？

誠實（Honest）。

顏色？

藍色（Blue）。

只要答對了，祭壇就會變成通往下一層的樓梯。

●第二層

第二層共有九個房間，無論走那個方向，只要目的地是東南方的出口即可。在出口的上方及下方各有兩處祭壇，要到達祭壇必須經由一扇隱形門，並解除四道毒力場。

祭壇的問題是：

那種美德是由愛心（Love）來控制?

同情（Compassion）。

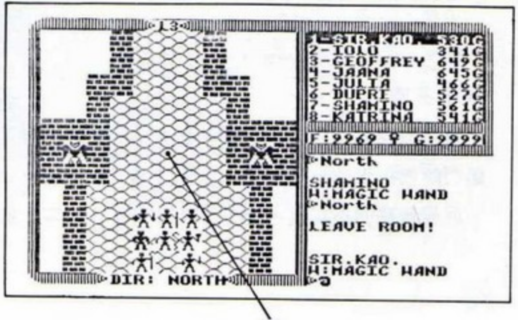
顏色？

黃色（Yellow）。

●第三層

第三層算是最簡單了，只須通過兩個房間，就可到達中央的祭壇。但是有一點在這裡必須提一下，由於進入第一個房間，若踏到中央的機關，則四周會有魔精出現。由於魔精只是擺擺樣子，並不傷人，於是在進入中央祭壇的第二個房間時（見圖三），每個人都邁開大步向前衝，不知道什麼時候誤踩

▼ 圖三：圖中T處爲陷阱所在，沿邊走較爲安全



到陷阱，使關著魔精的門打開了。在下以爲魔精這次也只不過像上一個房間一樣，擺擺樣子而已，而且具有美德的人大都慈悲爲懷，得饒人處且饒人，也就沒有打算消滅魔精，直到每個人都離開了，剩下Geoffery（戰士之名）被打得半死。

雖然魔精只有兩隻，可是它能一變二、二變四的快速繁殖，成群的魔精每人一拳，眞有你受的。此時的Geoffery 根本無法動彈，更談不上還手了。筆者奉勸諸位玩家在這裡儘量沿牆壁兩邊走，就不會誤踏到陷阱；又若不愼踏到了，那就儘快消滅魔精，否則會吃不了兜著走，不信您只留下一人試試。這一層祭壇的問題是：

美德：勇敢（Valor）。

顏色：紅色（Red）。

●第四層

這一層在下又有慘痛的經驗了，一下樓梯我並沒有立刻觀看地圖，一看到門就向南衝，南邊是四個房間。我一路打到盡頭後，才發現根本無路可通，只好折返打回來，雖然都是一些簡單的怪物，可是路既崎嶇，怪物又多，還眞夠瞧的。

原來正確的途徑應該是在樓梯的東方經過一扇隱形門，再向北經過三扇隱形門，再一直往東到達力場，經過力場進入房間，再往北就可到達祭壇。在後一個房間必須特別注意眼魔，一旦受到攻擊，就會昏迷不醒，而且眼魔會堵住去路，致使其他的人無論要攻擊或前進都覺得礙手礙脚。這一層祭壇的問答是：

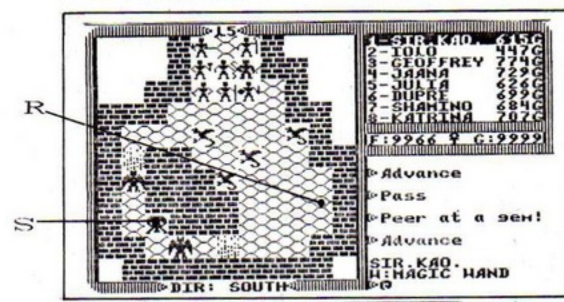
美德：正義（Justice）。

顏色：綠色（Green）。

●第五層

整個遊戲進入第五層以後就必須了解地板機關、秘門的所在與地形的關係。雖然只須通過三個房間，但是無法開啓秘道，還是進不了祭壇。一下了樓梯先走到東南方的盡頭，此處有兩個房間供您選擇，關鍵在最中央的一間。在此報告一下筆者的苦戰經過：

要進入房間，我選擇了南方的那一間（圖四），這裡由兩隻魔精、多隻巨口妖和惡魔把守。我一進門只顧著攻擊巨口妖，誰知魔精在後頭暗算施法催眠，使得八個人睡了一半以上；而且魔精又擋住了攻擊及前進的路線，一著慌我馬上使用法術終止術（Cast-N），這下可好，連自己人都叫不醒了，只好待其自行醒來，才能重新佈置攻擊，耗費了許多寶貴的時間。後來我才知道法術終止術對於敵我雙方的法術均會失效，因此奉勸諸位在實行法術終止術時，千萬別使用別種法術，包括解場術，否則白白浪費法力點數。另外惡魔也會使用法術終止術，讓您的法術失效。

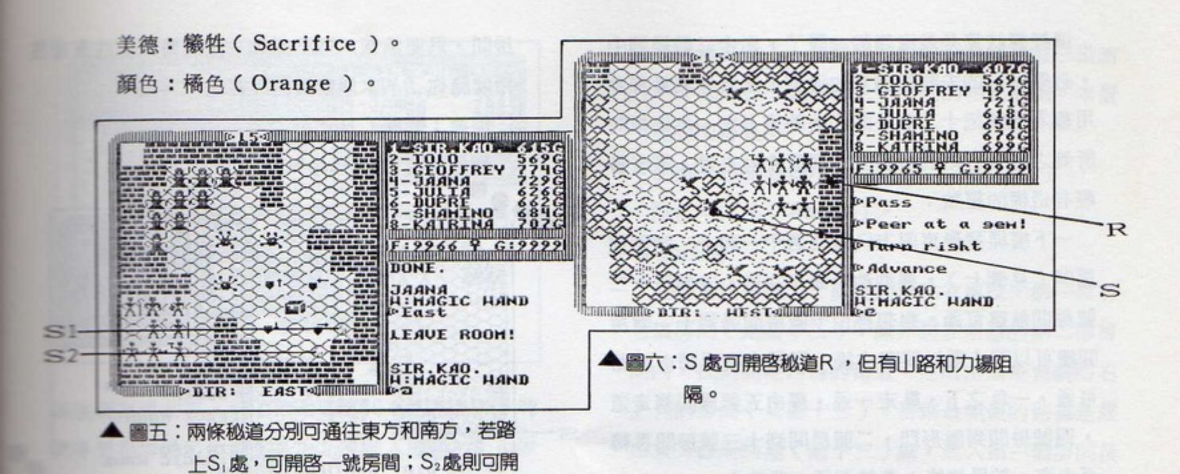


▲ 圖四：S處是開啓R秘道的關鍵。

消滅了巨口妖及惡魔後，該是解決魔精的時候了，這裡必須找到打開通往東方秘道的地板機關。一到中央房間（見圖五）會看到成群的死神和眼魔，個個都是狠角色，但如果被催了眠就只能閑著，什麼事都不用做了。這裡有兩個秘道，一往東方，另一往南方，筆者認爲往東方較爲簡便，只須注意房間中央的陷阱，以免產生毒力場即可；而往南者却必須與惡魔糾纏，並尋找打開秘道的機關所在（見圖六）。本層祭壇的問答是：

美德：犧牲（Sacrifice）。

顏色：橘色（Orange）。



▲圖五：兩條秘道分別可通往東方和南方，若踏上S_1處，可開啓一號房間；S_2處則可開啓二號房間。

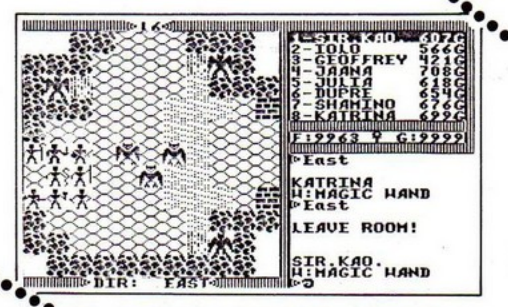
▲圖六：S處可開啓秘道R，但有山路和力場阻隔。

● 第六層

圖七：隱形門。

這裡應該算是最複雜的一層了，在十二個房間中，必須一一的去尋找適當的通道，筆者建議最好利用觀看地圖把十二個房間的地圖畫下來，然後標明所到之處，否則很容易又回到原來的走道。筆者曾經有這樣的經驗：

一下樓梯發覺東南方只需通過十一和十二號兩個房間（見圖七），興沖沖走過來之後，才知道十二號房間無路可通。想想經由十號房間通過十一號房間總可以吧！誰知繞回來後，發覺十號房間也無路可通，一急之下，亂走一通，經由五號房間到走道，四號房間到隱形門，二號房間到十三號房間再轉至走道，結果條條大道皆不通，悲矣！



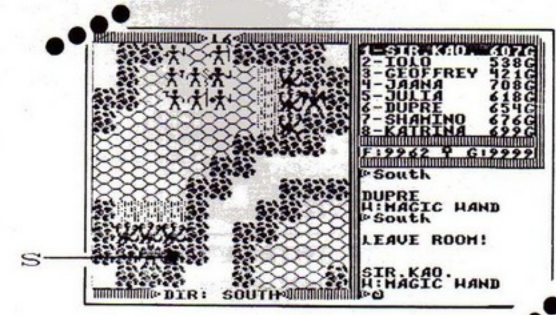
圖八：德魯伊人站立的位置附近，是打開通往南方秘道的關鍵。▲

後來我才知道正確的路線是由隱形門往東，到二號房間往南，再到三號房間往西，四號房間往南，五號房間往東，六號房間往北，七號房間往東，到達八號房間時，就必須找到通往南方秘道的地板機關了（見圖八）。因為此時若繼續往北走，會回來原來的走道。

在九號房間處（見圖九），你必須找到兩道地板機關，以便出現一道小橋到達右下方通道，這時千萬不要往東，經過一番苦戰後再往南，則僅需解決無頭怪就可輕鬆前進。如果你行徑謹慎些，不要踏到中央的機關，根本連戰也無須打了。到了十一號房間，只要消滅八個巫師和一些魔精，要往東或往南就隨你了。本層祭壇的問答是：

美德：榮譽（ Honor ）。

顏色：紫色（ Purple ）。

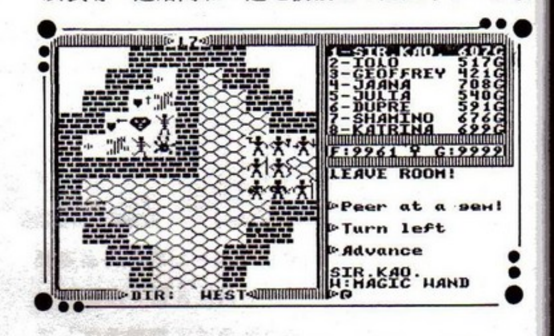


▲圖九：踏上德魯伊人所站之處，可解開S處的牆壁，再站上S處，就會出現小橋。

●第七層

第七層的路線很簡單，一直往西北方向前進即可。第一個房間是由八隻無頭怪把守，解決牠們不成問題。另外中央的箱子是一個陷阱，踏上之後會產生內電力場將你團團圍住，此時若無解場術就只有關機一途了。

第二個房間有四隻三頭龍，若是小心不踏到中央方格的四個角落，打戰就免了。而在第三個房間必須找尋一道暗門和一道地板機關（見圖十），以便



▲圖十：先踏上戰士旁邊的暗門，再踏上德魯伊人旁的機關，就可打開秘道。



圖十一

通往西方或北方。到了第四個房間（見圖十一）時就得費點周章了！假設是由北邊進入房間，先由隊伍中的一人（可能是牧羊人）走過左邊的三扇暗門，打開往北的秘道，解決魔精之後，再由另一人走到右邊下方的三扇暗門，就可以打開另一個往北的秘道到達祭壇了。這個房間的四個角落各有三道暗門，仔細尋找不難發現它們之間的相互關係。本層祭壇的問答是：

美德：忠誠（Spirit）。

顏色：白色（White）。

● 第八層

這是最後一層了，房間的分佈有兩段，第一段有七個房間（見圖十二），除非您在南邊的第二個房間內，找到通往西邊的秘道，往南走還是會繞回右上角的房間（見圖十三）。否則最簡便的路線是經由東方直走到達（圖十三）處，進入第一個房間後千萬別往南走，否則會上當的。在（圖十三）處找尋兩道地板機關，便可打開往北的秘道。往北後，在盡頭往東，再一直往南，就可到達最後的兩個房間。

圖十二：神殿的第八層（前段地形）

走進一看，是由隊伍八人心中邪念幻影而成的一支相同人種的隊伍，可能是找不到機關秘道而回頭的吧！本想邀他們一起探險，誰知靠近後還來不及打聲招呼就挨了一記悶棍。要打就打吧！他們那裡是我的對手，兩三下就清潔溜溜。然後在第二個房間經過一番搜尋，才知道這裡必須解三道機關，才有秘道通往南邊，到達祭壇。祭壇的問題是：

那種美德是由眞實、愛心、勇氣所獨立控制的？

謙虛。

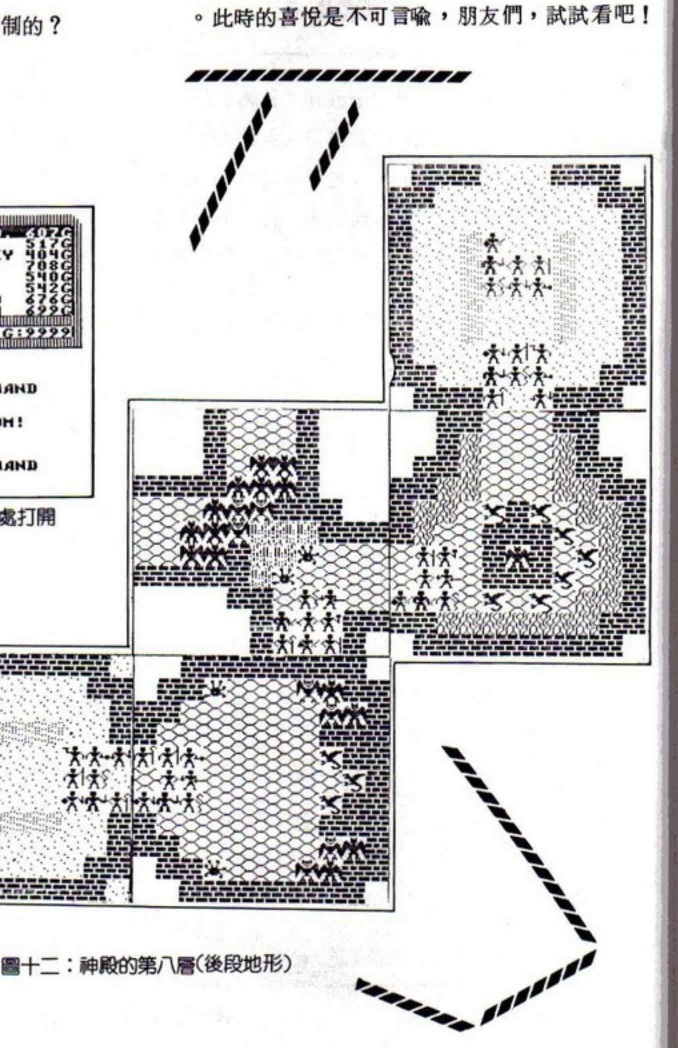
顏色：

黑色（Black）。



圖十三：在S 1處解開S 2的牆壁，在S 2處打開通往北方的秘道。

當被問及word of passage時，打入VERAMOCOR，千萬別打錯，否則會前功盡棄，被傳送回Britannia大陸去。隨後再答對十二道題目就可過關了，十二道題目的答案分別是：①Honest，②Compassion，③Valor，④Justice，⑤Sacrifice，⑥Honor，⑦Spirit，⑧Humility，⑨Truth，⑩Love，⑪Courage，⑫Infinite。此時的喜悅是不可言喻，朋友們，試試看吧！



圖十二：神殿的第八層(後段地形)

● 附註

(1)在Abyss中無法使用沉降術(Cast-Z)和飛昇術(Cast-Y),但返地術(Cast-X)不在此限。

(2)Abyss中的泉水大都有毒,請勿喝。增加生命點數最好的方法是使用治傷術(Cast-H),因爲受傷點數在五十點以上,紮營大都無效。

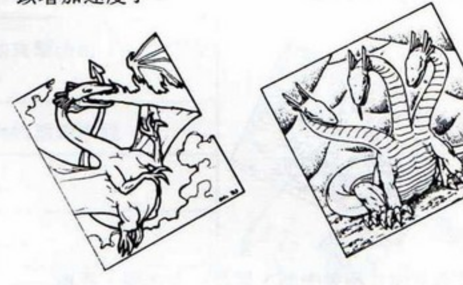
(3)解锡術(Cast-D)至少必須準備十六至廿個以上,否則無法過關。

(4)若道路崎嶇難走,怪物糾纏又很多的時候,最好的攻擊方式是使用裂地術(Cast-T),約需耗費卅個法力點數。

(5)因爲汽球只能隨風飄盪,難以控制,所以使用召風術是乘坐汽球的唯一方法。方法是這樣的,若欲往北則需召來南風,欲往西則需召來東風,以此類推。現在假設是在Empath Abbey,而我們了解Abyss就在此地的西北方,那麼要向西或向北都可以了。

在此又必須聲明經緯度(詳見第六點)的重要性了,Empath Abbey城的經緯度是Latitude:D′C″,Longitude:B′M″,若首先往北只會變動Latitude,Longitude是不變的。此時你可以觀察到Latitude會往後倒數,如D′C″……D′A″ → B′P″……B′A″ → A′A″……P′P″,直到O′J″附近就必須往西了。往西就變成Latitude不變,而Langitude往後倒數了,利用此法不難找到Abyss的小島。

必須注意的一點是,一旦風向改變,須立刻Ⓓecend或Ⓧit,利用召風術前往欲行的方向,再Ⓑoard及Ⓚlimb,以免被吹離方位。另外我們在丘陵地區行走或在海上行船時,逆風會使速度減慢,利用召風術使其順風行走或行船,就可以增加速度了。



(6)經緯度的表示法:

Vesper村位在血平原的東邊,Sacrifice神殿的南端(Latitute:D′L″,Longitude:M′J″)是工具店的所在。工具包括火把、寶石、鑰匙等,其售價如下:

(A)火把(Touch):5支花費50 Sp。

(B)寶石(Gem):5顆花費60 Sp。

(C)鑰匙(Key):6把花費60Sp。

但是別忘了D項的Sextant,這個就比較貴了,每個是900Gold,Sextant是用來測量天體高度,以測定經緯度的六分儀。有了六分儀就可以利用Ⓛocate指令來觀察經緯度,經緯度是這樣表示的:

緯度(Latitude):表南北縱向位置,由兩個英文字母表示,數字由A到P,例如:Latitude:A′A″的位置往北一格或兩格則爲P′P″或P′O″,往南一格或兩格則爲A′B″或A′C″,以此類推。

經度(Longitude):表東西橫向位置,方法與緯度相同,往東爲正數,往西則爲倒數。

(7)無論您現在正使用何種法術，在Food及Gold中間的標記，會變成法術的代號，藉此我們可以了解法術何時失效。



(8)若有某種美德喪失時，則標記會破裂，再按 Ctrl - S ，就可觀察到喪失那一種美德。例如在戰鬥中脫逃後，按 Ctrl - S ，您會發現數字是 00,00,93,00,00,00,00,00 ，兩個數字爲一項，依序是誠實、同情、勇敢、正義、犧牲、忠誠和謙虛，由此可知已經喪失勇敢的美德了。這一點很重要，在最後進入知識寶庫，被詢及Valor的問題時，沒有這項美德，您會被重新傳送回Britannia大陸去。



(9)恢復法力點數最好的方法是，一直不停的使用空白鍵。防止被催眠最好的方法是，使用保護術（Cast-P）。

(10)如果把每個人的資料都修改成使用Magic Bow武器（代碼0D，詳情請參閱精訊電腦第四期），則可在遠處攻擊敵人。

(11)各種法術必須耗費的法力點數如下

法術代號	名稱	耗費點數	功用
A	甦醒術	4	隊友被催眠或誤踏睡眠力場或在紮營中受到侵襲，皆可用此法術叫醒隊友。
B	飛遁術	14	遇河流阻隔可用此術，但無法步行通過的山路則無效。
C	解毒術	3	隊友或自己中毒時，用以解毒之用。
D	解場術	14	無法通過的閃電力場，必用此術。
E	力場術	9	製造力場以關閉怪物。
F	火球術	14	攻擊用法術。
G	月門傳送術	39	和進入月之門相似，無論在何處，使用此法皆可立即傳送到當時的月門附近。
H	療傷術	6	紮營無效時，利用此術可增加生命點數。
I	冰球術	19	攻擊用法術。
J	亂魂術	30	讓敵人自相殘殺。
K	殺妖術	25	攻擊用法術。
L	神光術	4	在地下城用以代替火把。
M	魔擊術	5	攻擊用法術。
N	法術終止術	19	限制敵人使用對自己不利的法術。
O	開箱術	4	保護在開箱時不中毒或受傷。
P	護身術	14	保護自己不受傷或被催眠。



Q	縮時術	19	使自己或隊友有多次攻擊或前進的機會。
R	起死回生術	44	施救已死亡的隊友。
S	催眠術	14	和一般的凍結術相似。
T	裂地術	30	最嚴厲的攻擊法術，一次可攻擊數人。
U	趨鬼術	14	趕走怪物的溫和手段。
V	靈視術	14	看地圖。
W	召風術	9	轉變風向。
X	返地術	14	在地下城用以迅速返回 Britannia 大陸之用。
Y	飛昇術	4	在地下城可上昇一層。
Z	沉降術	4	在地下城可下降一層。



/陳聲威

龍眼探寶
THE DRAGON'S EYE

遊戲名稱：The Dragon's Eye
出版公司：Southern Software
適用機型：Apple Ⅱ series

●前言

「龍眼探寶」在設計上是個簡單明瞭，且易操作的冒險遊戲。其主要任務是要在二十一天的期限內，幫助一位魔術師找到統治七個領地的邪惡巫師，並追溯他的魔力來源——龍眼寶石。如果找尋龍眼寶石的任務失敗了，將會造成全面性的毀滅，而你的法力也將消失無作用。

遊戲中共有五個主要畫面，在畫面上均採高解析度的處理方式，使畫面更加細緻動人，並有簡單的圖解文字，供玩者參考，以增加遊戲的趣味性。遊戲一開始，你將會被要求選擇地位階層和佩帶的武器，電腦並會告訴你所具有的各項法力。一切就緒後，便正式展開你的冒險旅程。在途中你將會遇到許多可怕的怪物來阻擋，此時只有靠你的勇氣和智慧來決一死戰，或許能存有一線生機，繼續你的冒險旅程。祝好運！

選擇你的頭銜。

JENNY CHOOSE YOUR TITLE
1 THE SHADOW
2 THE HOLY
3 THE GREEK
4 THE NAMELESS
5 THE QUICK
6 THE GREAT
7 THE WISE
8 THE CHASTE
9 THE BRIGHT
10 THE DEADLY
11 THE STRANGE
12 THE BEAU
13 THE KNAVE
14 THE WAKE
15 THE SPADE
16 THE FAST

●遊戲進行

一、進入遊戲方法

①放入磁片。

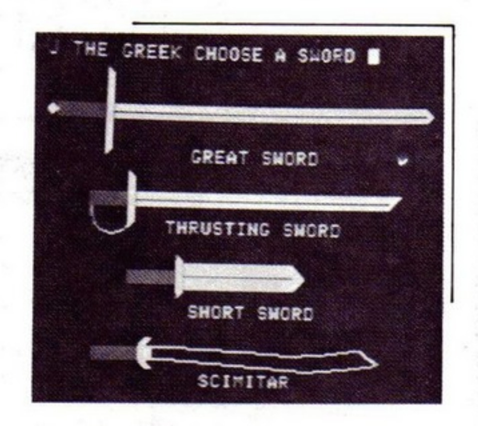
②鍵入“B”或“C”以選擇黑白或彩色。

③鍵入遊戲者的名字。

④選擇遊戲者的武士頭銜：一共有16個，每個不同的武士都有不同的龍眼（EYE）藏寶處。

⑤選擇佩劍：

GREAT SWORD	長劍
THRUSTING SWORD	刺刀
SHORT SWORD	短劍
SCIMITAR	彎刀



選擇佩劍。

不同的佩劍將會有不同的咒語（SPELLS）。

⑥顯示你選擇佩劍後所擁有的咒語。詳細記下這些咒語及使用狀況，將有利於你尋找龍眼。記下後，按任意鍵繼續進行遊戲。

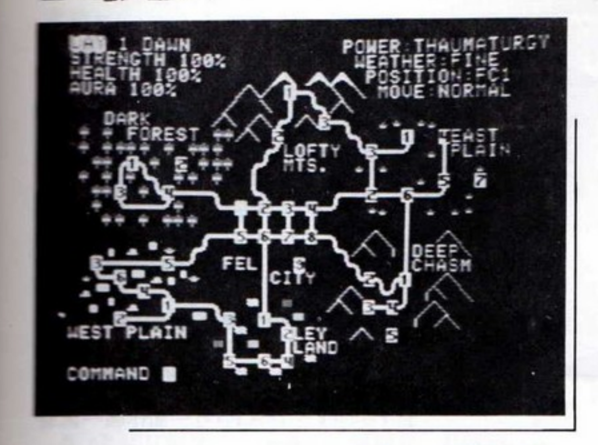
註：咒語共有十五種，詳述於後。

⑦進入地圖畫面。

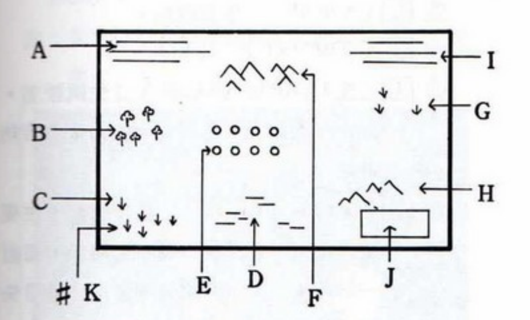
A、畫面左上方

DAY 1DAWN　　日期及時間

二、地圖畫面：



地圖畫面。



STENGTH　力量

HEALTH　健康

AURA　魔法

B、DARK FOREST（黑森林）：

地名代號有DF1、DF2、DF3、DF4。

C、WEST PLAIN（西部大草原）：

地名代號有WP1、WP2、WP3、WP4、WP5、WP6。

D、LEY LAND（南方耕地）：

地名代號有LL1、LL2、LL3、LL4、LL5、LL6。

E、FEL CITY（古代城市）：

你由此出發，必須在廿一日內搜齊寶物，並返回原出發點。地名代號有FC1、FC2、FC3、FC4、FC5、FC6、FC7、FC8。

F、LOFTY MTS.（北部高山）：

地名代號有LM1、LM2、LM3。

G、EAST PLAIN（東方大草原）：

EP1、EP2、EP3、EP4、EP5、EP6、EP7。

H、DEEP CHASM（大峽谷）：

地名代號DC1、DC2、DC3、DC4、DC5。

I、右上方的四行字

①POWER（魔法使用狀況）：

CONJURATION　魔法咒語

NECROMANCY　通靈術

DIVIATION　占卜術

THAUMATURGY　魔術

註：使用咒語時須配合當時的POWER，才易成功，否則容易失敗，徒然浪費一個咒語。

②WEATHER（天氣）：

計有FINE（好天氣）、FAIR（陰天）、CLOUDY（多雲的）、STORMY（暴風雨）等，將影響搜尋寶物的效果。天氣愈好，愈易找到。

③POSITION（位置）：

顯示目前所在位置。

④MOVE（移動狀況）：

有NORMAL（正常的）和CAUTION（警告的）兩種。

J、隱現文字：

當你在EXAMING（搜尋）時，它會通知你找到些什麼，如：秘密通道或GOLD（金幣）等。亦或顯示你使用咒語後的結果。

K、在地圖畫面中所使用的指令

① M（MOVE TO）移動：至下一個地點，只可依在圖上有連線的方向或有秘密通道之處前進。

② E（EXAMING）搜尋：尋找寶物或秘密通道，若找到寶藏時會出現一個大畫面，以顯示你找到什麼？

③ R（RESTING）休息：增加身體狀況，如STENGTH、HEALTH、AURA。

④ V（VIAL）藥水瓶：有STRENGTH、HEALTH、AURA 三種不同的藥水，使自己的身體狀況增加至百分之百。

⑤ Q（QUIT）結束遊戲：計算出成績，只可在FEL CITY 中使用。

⑥ P（目前的成績）：只可在FEL CITY 中使用。

⑦ C（CAUTION）警告：小心移動，若發現怪獸，則有警告文字顯示出來。此時移動狀況會變成警告狀態。

⑧ B（BOLD）：移動狀況變成勇往直衝。

⑨ S（SPELL）咒語：按下此鍵後，會出現咒語表，可參照上面給你的POWER狀況去使用適合的咒語。（咒語使用請參考咒語使用部份）

三、戰鬥狀況：

當你在地圖中行動或休息時，可能遇到一些怪獸，隨即進入戰鬥畫面。

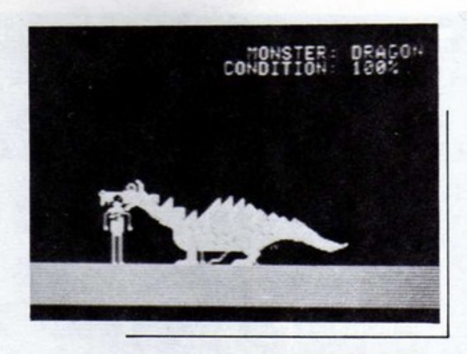
A、戰鬥中所使用的指令如下：

① R（READY）：進入攻擊狀況，持劍準備作戰。

② D（DUCK）：閃躲，可逃過敵人的攻擊以培養自己的實力。

③ P（PARRY）：以劍擋開。

④ S（SMASH）：揮劍，用此種方法再配



被巨龍咬到了。

合PARRY、DOCK，可一面作戰一面增加體力。

⑤ C（CHOP）：用劍橫切。

⑥ T（THRUST）：用劍刺。

⑦ L（先LEAP後SMASH）：先跳後刺，此法可使敵人受創最重，但力量亦消耗最鉅。

⑧ F（FIRE ARROW）：射出火箭，在螢幕左上方可看見你所擁有的箭數，每射一次減少一支，必須適度使用。通常先用來消耗敵力，此法與下面"B"都可增加STRENGTH（體力）。

⑨ M（MAGIC BOLT）：使用此法可產生霹靂球，使敵人受創（較FIRE厲害），同樣可在戰鬥圖的左上方看到BOLTS的數量。

⑩ V（VIALS）：魔法藥水，與地圖畫面中的使用法相同，不過效果較差，非到不得已時不用。

⑪ ←、→：控制前進方向，可在戰鬥圖右下方的DIRECTION 上看出，鍵入1到9的數字以決定走幾步。

⑫ E（ESCAPE）：逃離，當你感到無法

與怪獸抗衡時，你可以脫離，但不一定有效。

註：此外可由戰鬥圖的右上方看出CONDITION（野獸受創的程度）以決定是否脫逃。

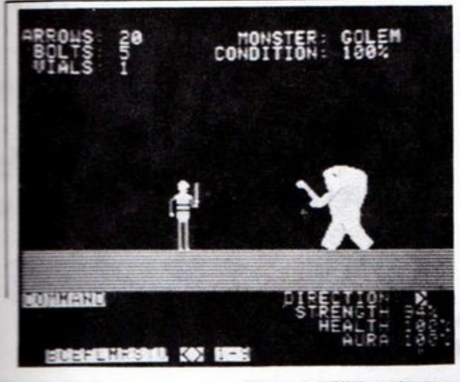
B、對付各種野獸的方法：

①DRAGON（巨龍）：最難對抗，必須全副武裝，先放火箭消耗其實力，再配合跳躍和刺術（LEAP、SMASH），才有可能使巨龍受傷。戰鬥時，最好能利用保護咒語（PROTECTION SPELL）保護自己。

②GOLEM（雪人）：較難對抗，是個難纏的傢伙，最佳的攻擊方式是咒語。

③ARACHNID（巨蜘蛛）：難對抗，最好用LEAP。

註：其它野獸都較易攻擊，在此不贅言對付方法。



與雪人戰鬥的畫面。

四、咒語表及咒語使用法

A、咒語表如下：

代號	名　稱（咒語）	數量	力量狀況(POWER)
1	CAUTION 警告	不定	CONJURATION
2	CURESSELF自我治療	〃	NECROMANCY
3.	ERADICATE 撲滅	〃	NECROMANCY
4.	FLTING 飛行	〃	CONJURATION
5.	HEALTH 健康	〃	THAUMATURGY
6.	KILLING 殺害	〃	NECROMANCY
7.	KNOWLEDGE 知識	〃	DIVINATION
8.	LOCATE EYE龍眼位置	〃	DIVINATION
9.	PROTECTION 保護	〃	DIVINATION
10.	READINESS 讀力	〃	CONJURATION
11.	STRENGTH 力量	〃	CONJURATION
12.	TELEPORT 傳送	〃	THAUMATURGY
13.	TIMETRAVEL時光隧道	〃	THAUMATURGY
14.	TREASURE 寶藏	〃	DIVINATION
15.	WEATHER 天氣	〃	THAUMATURGY

B、使用法：

①CURESELF、HEALTH、STRENGTH——用來恢復身體健康和力量的狀況。

②CAUTION——用法與地圖畫面中相同。

③ERADICATE、KILLING——用來殺傷怪獸。

④FLYING、TELEPORT——用來快速移動至一處，而不須由地圖線前進。

⑤KNOWLEDGE、READINESS——用來增加搜索的能力，較易找到寶物。

⑥LOCATE EYE——利用來偵察龍眼的所在處。

⑦PROTECTION——前面說明。

⑧TIME TRAVEL——可使時間增長。

⑨TREASURE——用來發現某一地區未發覺的寶藏。

⑩WEATHER——控制天氣。■

/宋明義



獨行俠 BC'S QUEST FOR TIRES

發行公司：Sierra On-Line
適用機型：Apple Ⅱ series, IBM, C64

「救命！救命呀！」一陣女孩子的驚叫聲自遠處傳來，古娃匆匆忙忙地跑了出來，他看見惡龍帶走他的女朋友，氣憤之下，趕忙騎著他的交通工具——獨輪車，瘋狂地追著。

惡龍將古娃的女朋友關在它的洞穴中，古娃必須在短時間內，將他心愛的女友救出，否則這位漂亮的小女孩就成了惡龍的晚餐。快呀！幫助古娃順利救出女友吧！

獨行俠（BC'S Quest for Tires）是Sierra On-Line公司於1984年推出的動作遊戲，它的動態效果十分出色。在遊戲中，你必須使用搖桿來控制古娃安穩地騎著獨輪車，因爲一路上的阻礙非常多，例如石堆、抗洞、流沙等等，都是獨輪車不能接觸的，所以古娃必須跳起來，躲避那些障礙，方可安然前進。好了！現在將獨行俠的必需設備介紹如下：

1. APPLE Ⅱ 48K主機或IBM PC 128K。
2. 監視器（彩色尤佳）。
3. 搖桿一支。
4. 獨行俠磁片（一片一面）。

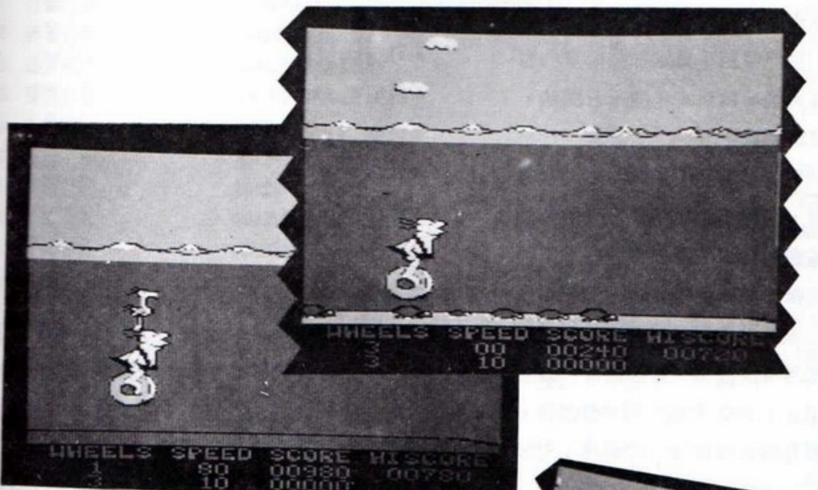
操作方法

★ APPLE ★

首先在載入程式後，請先選擇一個人或兩個人進行遊戲，然後你就可以看見古娃騎著獨輪車向前奔馳。這時按下搖桿上1號的按鈕，就可加速獨輪車的速度。當然！速度的快慢可由你自行控制，如果速度太快了，按0號按鈕減緩速度，如果古娃看見前方有障礙物時，請將搖桿向上移動，就可使獨輪



車跳躍起來，越過障礙物。但請勿把搖桿向下移動，那會使古娃蹲下，而無法使獨輪車向上跳躍。





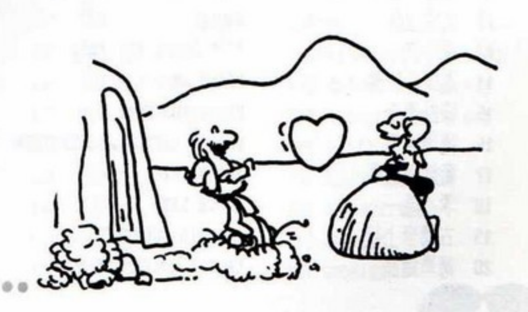
★ PC ★

同Apple一樣必須使用搖桿進行遊戲。1號按鈕是加速，0號按鈕是減速，搖桿向上可使古娃跳躍，搖桿向右，則可向前跳躍；同理向左移動搖桿是表示向後跳，搖桿向下可使古娃蹲下，這時候若搖桿向右移動，便可躲避頭上的障礙。

• 內容介紹

獨行俠每個階段均以HELP（救命訊號）做爲分段，也就是說，你在那個階段，若不幸爽身的話，就得從那一個階段重新開始。

在此，筆者大致上提醒各位玩者，跳躍的時間必須要抓準，速度的快慢會影響獨輪車跳躍的距離。在你到達流沙之前古娃的好友咕咕鳥，會前來助陣，抓住古娃的頭髮，將他安全送過流沙。至於其他的問題，就有待你親自來發現！



!! 精訊電腦春季票選專案 !!

親愛的讀者：

「精訊電腦」雜誌自去歲十月十日創刊以來，受到各位電腦玩家的垂青和熱烈迴嚮，並且給予本刋諸多批評與建議。「精訊電腦」爲求加强編 輯內容，拓展與讀者的直接溝通，將自本年度三月開始，每季舉辦一次讀者票選活動。

凡本刋讀者皆可利用雜誌首頁所附的選票，參考本文所列之票選名單，勾選出心目中最推崇的廿個遊戲，同時給予這些遊戲適當的評價。這些名單的產生是經由本刋編輯部會同多位玩 game 高手，商議討論多時後擬定出來的，內容兼顧普及性與可玩性；若各位讀者仍認爲有所遺漏，意卽你所心儀的遊戲不在所列的名單上，請寫出她的名字與評價。

當你在爲你選定的遊戲做評價時，請考慮下列因素：

- 圖形設計
- 音效設計
- 內容設計
- 趣味性
- 可玩性
- 說明書
- 包裝

評價等級：

(A)極佳

(B)佳

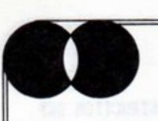
(C)普通

本季票選結果將刋登在六月號的「精訊電腦」雜誌上，另每週最新排行結果將於精訊資訊公司的門市部公佈，歡迎各位讀者仔細思量，給你最欣賞的遊戲一份列名排行榜的榮譽。

各位讀者在塡寫評價等級時，請寫英文字母的代號，塡妥選票後，無須貼郵票，逕自投遞郵筒卽可。謝謝！

1	漁歌麻將	
2	天行勇士	AIRHEART
3	阿卡薩古堡	ALCAZAR
4	愛麗絲夢遊記	ALICE IN WONDERLAND
5	海空大追擊	AQUATRON
6	巫術對奕	ARCHON
7	巫術對奕 II	ARCHON II-ADEPT
8	極地之狐	ARCTICFOX
9	飛輪武士	AUTODUEL
10	法櫃奇兵	AZTEC
11	電球爭霸戰	BALLBLAZER
12	太空土匪	BANDITS
13	獨行俠	BC'S QUEST FOR TIRE
14	灘頭攻防戰 I & II	BEACH HEAD I & II
15	綠林傳奇	BELOW THE ROOT
16	德軍總部 II	BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN
17	船艦爭霸戰	BROADSIDES
18	李小龍	BRUCE LEE
19	古德奈上校	CAPTAIN GOODNIGHT
20	德軍總部	CASTLE WOLFENSTEIN
21	異星洞穴	CAVERNS OF CALLISTO
22	拳王爭霸賽	CHAMPIONSHIP BOXING
23	超級運動員 II	CHAMPIONSHIP LODE RUNNER
24	棋王 2000	CHESSMASTER 2000
25	直昇機救難	CHOPLIFTER
26	時空勇士	CHRONO WARRIOR
27	王者之劍	CONAN
28	越南大戰	CONFLICT IN VIET-NAM
29	浩劫前夕	COUNTDOWN TO SHUTDOWN
30	歐洲大戰	CRUSADE IN EUROPE
31	打擊教練	DAVE WINFIELD BATTER UP!
32	恐龍蛋	DINO EGGS
33	大金剛	DONKEY KONG
34	梭哈	DRAW POKER
35	小機器人	DROL
36	銀河飛鷹	ELITE
37	進化論	EVOLUTION
38	創世紀 III 創作程式	EXODUS CONSTRUCTION SET
39	亞馬遜探險/魔域遠征軍	EXPEDITION AMAZON / XYPHUS
40	鷹式戰鬥機	F-15 STRIKE EAGLE

No.	中文名稱	English Title
41	火鳳凰	FACLONS
42	午夜拳擊賽	FIGHT NIGHT
43	模擬飛行 II	FLIGHT SIMULATOR II
44	頑皮精靈	FLOPPY
45	大亨犬	FOOBLITZKY
46	野戰英雄	G.I. JOE
47	遊戲大師	GAMEMAKER
48	綠寶石勇士 II	GEMSTONE HEALER
49	綠寶石爭奪戰	GEMSTONE WARRIOR
50	魔鬼剋星	GHOSTBUSTERS
51	入侵者	HACKER
52	末日文件	HACKER II
53	哈雷計劃	HALLEY PROJECT
54	工地驚魂	HARD HAT MACK
55	硬式棒球	HARDBALL
56	美國運動會	HES GAMES
57	虎膽妙算	IMPOSSIBLE MISSION
58	百戰飛狼	INFILTRATOR
59	全天候戰鬥機	JET
60	叢林探險	JUNGLE HUNT
61	決戰富士山	KARATEKA
62	國王密使	KING'S QUEST
63	國王密使 II	KING'S QUEST II
64	異星征服者	KORONIS RIFT
65	埃及女王	LADY TUT
66	鐵腕明槍	LAW OF THE WEST
67	電腦人	LITTLE COMPUTER PEOPLE PROJECT
68	超級運動員	LODE RUNNER
69	骷髏莊園	MAXWELL MANOR
70	職業棒球聯盟	MICRO LEAGUE BASEBALL
71	頑皮熊	MICROWAVE
72	糊塗礦工	MINER 2049er
73	忍者秘術	MOEBIUS I
74	魔宮歷險	MONTEZUMA'S REVENGE
75	砲彈飛車	MOON PATROL
76	電影大師	MOVIE MAKER
77	杜先生	MR. DO!
78	機器人先生	MR. ROBOT & HIS ROBOT FACTORY
79	精靈小姐	MS. PACMAN
80	北約防衛戰	NATO COMMANDER
81	超級彈子檯	NIGHT MISSION
82	戰魔	OGRE
83	十項全能	OLYMPIC DECATHLON
84	籃球一對一	ONE ON ONE
85	幽靈戰士	PHANTASIE
86	幽靈戰士 II	PHANTASIE II
87	組合式彈子台	PINBALL CONSTRUCTION SET
88	立體賽車	PITSTOP II
89	魔界神兵	QUESTRON
90	莫斯科攻防戰	RAID OVER MOSCOW
91	末日戰機	REPTON
92	突擊傳雷特勒	RESCUE ON FRACTALUS
93	飛狼突擊	RESCUE RAIDERS
94	神戒	RINGS OF ZILFIN
95	21世紀公路戰	ROADWAR 2000
96	彈簧床	SAMMY LIGHTFOOT
97	海龍	SEA DRAGON
98	蠶寶寶	SEPENTINE
99	七座金城	SEVEN CITIES OF GOLD
100	龍牌	SHANGHAI
101	春之石	SHARD OF SPRING
102	死亡潛航	SILENT SERVICE
103	火狐狸	SKYFOX
104	單飛駕駛	SOLO FLIGHT
105	太空梭	SPACE SHUTTLE
106	太空戰	SPACE STATION
107	電動玩具場	SPARE CHANGE
108	諜對諜	SPY VS SPY
109	諜對諜 I & II	SPY VS SPY I & II
110	戰略大作戰	STAR BLAZER
111	星式七號	STELLAR 7
112	美女梭哈	STRIP POKER
113	潛艇任務	SUB MISSION
114	夏季奧運會 I	SUMMER GAMES
115	夏季奧運會 II	SUMMER GAMES II
116	陽犬號	SUNDOG
117	陽犬號 V.2.0 版	SUNDOG (VER. 2.0)
118	超級玉石陣	SUPER BOULDER DASH
119	超級虎威號	SUPER HUEY
120	超級立體空戰	SUPER ZAXXON
121	西洋劍	SWASH BULKLER
122	卡達敘寶劍	SWORD OF KADASH
123	幫辦	TAIPEN
124	酒保	TAPPER
125	魔殿三部曲	TEMPLE OF APSHAI TRILOGY
126	美式帆船大賽	THE AMERICAN CHALLENGE
127	戰爭上古代藝術	THE ANCIENT ART OF WAR
128	冰城傳奇	THE BARD'S TALE
129	黑神鍋	THE BLACK CAULDRON
130	轟炸大隊	THE DAM BUSTERS
131	第五度空間	THE EIDOLON
132	七寶奇謀	THE GOONIES





133	全美越野賽	THE GREAT AMERICAN ROAD RACE
134	綠野仙踪	THE WIZARD OF OZ
135	世界棒球賽	THE WORLD'S GREATEST BASEBALL
136	創世紀 I	ULTIMA I
137	創世紀 II	ULTIMA II
138	創世紀 III	ULTIMA III
139	創世紀 IV	ULTIMA IV
140	戰火線下	UNDER FIRE
141	卡門聖地牙哥	WHERE IS CARMEN SANDIEGO
142	電子特派員	WILLY BYTE
143	冬季奧運會	WINTER GAMES
144	巫師神冠	WIZARD'S CROWN
145	巫術 I	WIZARDRY I
146	巫術 II	WIZARDRY II
147	巫術 III	WIZARDRY III
148	世界空手道錦標賽	WORLD KARATE CHAMPIONSHIP
149	蒙面俠	ZORRO
150	星際航艦	STARFLIGHT
151	向上帝借時間	BORROWED TIME
152	世界高爾夫巡迴賽	WORLD TOUR GOLF
153	肉搏大賽	BOP'N WRESTLE
154	飛馬號水翼船	PHM PEGASUS
155	世界摔角冠軍賽	CHAMPIONSHIP WRESTLING
156	征服兵團	LORDS OF CONQUEST

票選單請看第 1 頁

精訊快報！

「精訊電腦」本期所刊載的各遊戲軟體，精訊資訊業已引進的原版磁片；且已發售者有：

(1)鑽石大盜（AP：一片一面）

(2)飛狼突擊（AP：一片一面）

(3)綠寶石勇士（AP：一片一面）

(4)龍眼探寶（AP：一片一面）

(5)瘋狂彈珠（AP：一片兩面）

(6)獨行俠（AP：一片一面；PC：一片兩面）

(7)綠野仙踪（AP：二片四面）

(8)戰爭上古代藝術（PC：一片兩面）

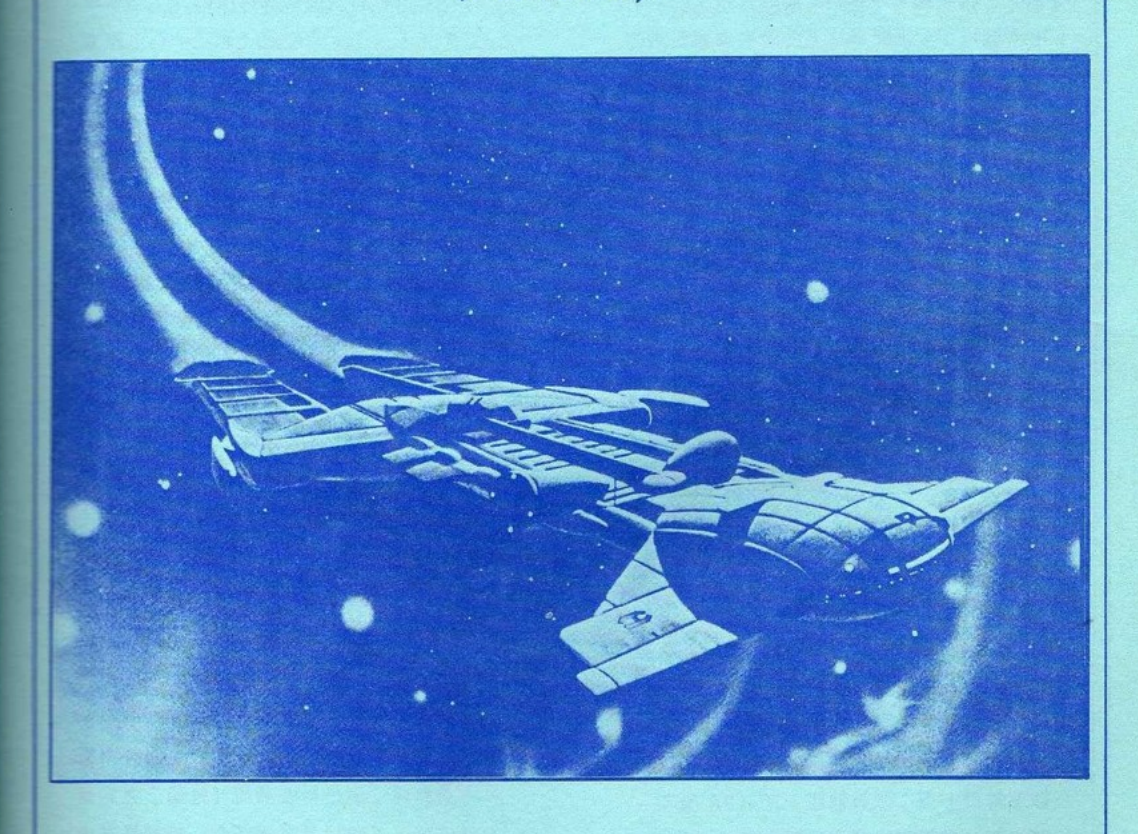
(9)職業棒球聯盟（AP：二片四面；PC：一片兩面）

(10)星際航艦（PC：二片四面）

查弗林飛航日誌大曝光

時　間：4620年
地　點：銀河系
指揮官：無畏號艦長馬克‧查弗林
任　務：找尋新殖民地；探索火之謎；拯救所有的種族，使其免於覆亡

／曾逸群譯／



星際航艦特輯

在我們推出「星際航艦」後，收到許多迴響，在此，我們要謝謝大家的支持，同時也要將更進一步的線索提供給各位作參考。在諸多迴響中，有不少是提供他個人及朋友，經不眠不休的努力，而逐步開拓銀河的成果。關於此類報告，我們將請他們撰寫，經編輯部整理後，擇期刊出，以饗讀者。

但也有另外一些朋友，自其他來源獲得磁片，在遊戲一開始似乎也很順利，但經過一番努力，在各星球獲取許多財富後，却遭遇「星際警探」。他會詢問你有關密碼的資料，如果答不出或答錯了，那麼磁片上的所有財產便遭凍結，而被强迫中止遊戲了。所以，在進行遊戲時，「密碼盤」請隨時放在手邊。

本期中，我們將爲各位提供一份報告，這是ＥＯＡ公司在美國推出遊戲後，再依各家玩出的心得彙整而成的一套指引。內容主要是敍述星際指揮部在4619年11月19日的一份報告，內文指出在座標131,105處，有人發現了一艘「鬼船」，引起了星站中許多臆測。星際指揮部爲了平息諸多臆測，於是決定將該「鬼船」拖回。經過仔細檢查和分析後，發現了許多驚人的事實和有價值的資料。當然，這對各位在漫無邊際的太空中搜尋時，不啻爲一項極珍貴的參考。以下便是報告的主要內容：

×××　　×××　　×××

地點：星際指揮部

日期：4619年11月19日

機密等級：極機密（限各星際航艦艦長閱讀）

由於日來，關於「鬼船」的謠言四處流傳。指揮部特於上週，派員前往131,105座標，一探虛實。結果確實發現一艘廢棄的太空船，經派員拖回星站的船塢作初步檢查後，發現許多驚人的事實。一般說來，有下列幾點：

(1)該船經查證爲「無畏號」。但不屬於本星站目前使用或早期生產的任一型式。它是目前仍在「星際研究發展中心」作最後測試的新型太空航艦。據該中心表示，他們目前的進度，離正式發射日期，至少約五個月！換句話說，我們在「今天」，見到了四、五個月以後的「未來」！

(2)該船已遭到嚴重損壞，船上沒有任何生物殘存，但艦上供短程航行用的「太空梭車」不見了。新太空船經「研發中心」證實確有這項配備。

(3)在船上取得的航行資料中，只有若干星圖，及一份較有用的「時空轉換流」位置座標。但船長的飛航日誌仍十分完整，我們從中獲得不少資料。

(4)船長飛航日誌開始記錄的時間是4620年5月14日，也就是在離今天五個半月之後！足見我們原先的猜測是對的，它是在「未來」出發，向前航行；但不知怎地，卻回到了「過去」！

(5)飛航日誌記錄了許多關於鄰近星系、行星和生物的資料。但更重要的，它提供了「星際火焰」（Stellar Flare）的成因，及其可能對全銀河系所構成的危害。

(6)本報告內容應絕對保密，因這可能牽涉到時空變化之謎。「無畏號」的船長，名叫馬克·查弗林；而目前正結束飛行訓練，準備擔任新航艦試飛船長的人，也叫馬克·查弗林，這是早在發現「鬼船」之前便決定的。不論這是某種巧合，抑或是其中

星際航艦特輯

發生任何變異，我們決定盡一切力量防止此事發生，所以馬克・查弗林將「暫時停職」。但也有些研究此事件的科學家不同意這種作法，認爲這樣會破壞宇宙的自然和諧。

如果今天另派一組人員循已獲得的航行日誌前進，是否會有相同的遭遇？如果有別的太空船找到了失落的配件，或甚至在最近找到了「太空梭車」，而船上的乘員仍活著，那麼現在活著的馬克，是否會消失？或者他可以和「未來」的他見面？或者這一切都將消失？那麼這份報告是否也不再留存？……

我們所探索的時空範圍，實在是太大了，大得超乎我們的想像。如果「對稱律」在任一時空恆久存在，那麼是否存在我們的一組「鏡像」，也在作和我們同構異相的工作？我們是否會和他們碰面？這一切，只有靠在無垠的宇宙中不斷地搜尋和發掘了。

各位回去後，必須著手進行三件工作：

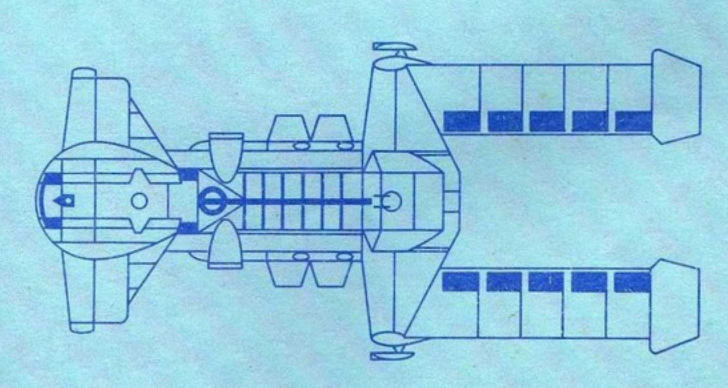
①闢謠：向大家宣稱那艘「鬼船」只是 Velox 人的新型偵察艇，沒啥值得驚慌的。

②研究：擷取附錄的飛航日誌中，對你有參考價值的各項資料。

③搜索：找出宇宙間「星際火焰」之謎，並加以摧毀。

至於是否有更進一步的行動，則有賴大伙兒繼續努力，不斷的追尋。願眞理之石永遠照耀我們。

指揮部 **Terrence Willwater**



無畏號

附錄一：無畏號船長飛航日誌

#001　　　　4620/05/14 16:22

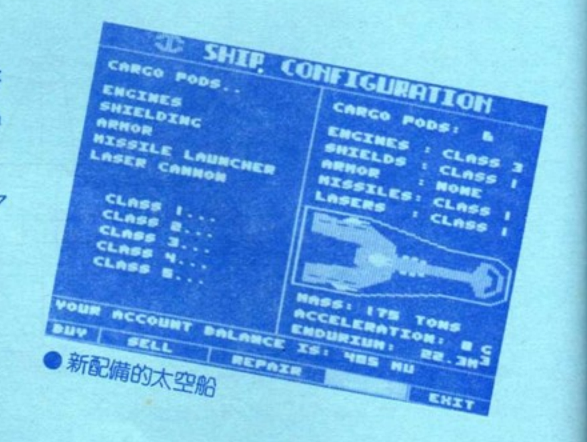
爲什麼星際指揮部不派些有經驗的飛航人員給我？他們和我一樣，都是些「菜鳥」。雖然我們在訓練時，都有傑出的表現，但一結訓便派來擔任這項重要的試飛工作，的確是項冒險。不過，他們或許是要看看一個新手，在面對這種新太空船時，所能接受的程度吧！老手上船，可能會有不同的結果，而未必適用於新人。既然大家「菜」在一起，只好先進行採礦的工作，先充實航行經驗和資金吧！我們將前往本星系的第一個行星，據說那兒有充足的礦產資源。

#002　　　　4620/05/26 21:01

一小時內，我們將回到星站，首航相當成功。我們自第一行星和位於123,107座標的O級星系的最外行星上，採集了幾乎裝滿四個貨櫃的礦產。我們也在這相鄰星系的第五行星上採到礦。另外，也依星站簡報室中的提示(Notice)，找到了古代遺跡和一些燃料(Endurium)。我們的飛航官Vok Phenocti和機工長Pushti Vetufixi組成了一支效率奇佳的採礦隊，它們用特殊的語言交談。說實話，我一句也聽不懂，由他們去吧！幸好在我和各乘員間，彼此沒有仇恨心，大伙兒能融洽相處。我們船上另有兩名Elowan人，他們分別是通訊官Falerion及醫官Bethamial，Falerion擅長仲裁糾紛，Bethamial常以歌聲、故事和笑話消除我們旅途上的疲勞。由他如歌的曼妙聲音傳出，即或是最普遍的笑話，聽起來也是十分動聽的。

#003　　　　4620/05/27 9:01

我們把礦石賣了個好價錢，所賺的錢足夠將我們的引擎提升兩個等級和更多的Endurium燃料。由於它價值非凡，以後我們在採礦時，要將它列爲第一優先。



●新配備的太空船

#004　　　　4620/05/27 22:48

哇！太棒了。新的引擎把燃料消耗率降低了許多。我們駛進位於 128,105 的轉換流（Flux），它將我們帶到146,112。飛航官費了幾小時才定出我們的位置，這使我明瞭飛航官訓練的重要；回到星站後，第一要務就是要將專業人員送去受訓。我們遭遇到一群叫做"Mechans"的Android 人，當我告訴它們，我們不是「諾亞 9 號」（Noah 9）時，它們竟向我開火。由於目前我們沒有武器和防護設施，我們只好撤退。手册上不是有關於「諾亞」的記載嗎？我明天再查查看！

#005　　　　4620/05/28 8:56

我們在座標 145,107 附近的 F 級星系中的第五行星上找到了一些遺跡和 Endurium，遺跡的座標是行星上 36 N × 90 E 的位置。遇上更多的 Mechans 人，這兒或許是他們的領土，除非我們知道如何應付，否則我們無畏號只好儘量避免和他們接觸。

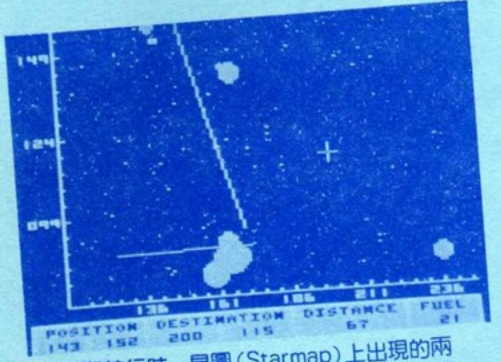
#006　　　　4620/05/28 23:51

往上飛，遭遇了幾個 Velox 人。Phenocti 告訴我，目前我們正在 Velox 人領地上，我們最好照它們的請求，繳納一些保護費（tribute）。因爲索求不多，我就答應了。通訊時 Velox 人似乎對「諂媚」（obsequious）的語氣反應良好，所以，雖然我很不喜歡，但還是選擇這種方式和他們通話，當我問它們一般資料（general information）時，他們告訴我有關古老帝國（Old Empire）的呼救訊號。另外在詢及其它種族（Other races）的資料時，他告訴我在 Axe 銀河中的一個座標上有些史前器物（artifact）。和其他種族保持良好關係，這可能事關生死；用友善的方式更可得到許多有價值的情報，光用雷射砲是不行的！

● Mechans 9—諾亞九號殖民地的守護神

#007　　　　4620/06/04 13:00

我們在 Mechans 和 Velox 人的領地中，發現了一個由神秘蜜蜂（drone）守衞的行星。在此雙星系另一側的最內行星也是如此。因爲目前我們沒有武器，我們只好避開。在 123,127 處遭遇一轉換流（Flux），將我們帶到座標 128,143 處。由於此處已很接近一遺跡（Velox 人告知的），我們便前往座標 118,146 的星系，在第四行星的 16S × 20W 位置，結果在一個廢墟上，發現了一個美麗的 Dodecahedron 物品。我也記錄了廢墟上，



● 星際航行時·星圖(Starmap)上出現的兩通神祕宇宙光線。它是一種訊息？一聲召喚？超時空轉換流？抑或是充滿危險的宇宙火焰？

有關「僞裝機」(Cloaking device)被竊賊意圖帶往68,66座標的事項。我們參考各項資料，經比對後，決定向星際指揮部推薦此行星適合移民。

#008　　　　　4620/06/22 15:18

我們在返回星站途中，遭遇了不少的外星人。原本我也對這情形百思不得其解，但在我將Dodecahedron 送出分析(analyze)後，眞相便大白了。雖然我很想保有這個有趣的東西，但我更需要資金改善裝備和訓練人員。由於正確地推薦殖民地，我們得到一筆獎金，我將它們用來更新及添購裝備。現在我們有最高效率的引擎，和最基本的武器和防禦設備了，我們將在所有乘員(當然包括船長)作短期休假後，再度出發。

#009　　　　　4620/06/29 23:42

飛航官輕易地找出在座標126,87位置有個轉換流，它將我們帶到173,88的位置——這裏很接近Velox 人告訴我們有關古帝國呼救信號的位置。我們將信號源鎖定，原來它落在175,94星系第一行星的軌道附近。此刻我們也明白先前遭遇Android 人詢問我們及開火的原因，原來它們是諾亞派出去，建立殖民地的先遣部隊，它們建好了名叫「天堂」的殖民地，而且在該處等諾亞9等了一千多年了！由於諾亞發生機件故障，所以只好在此行星迫降，故障的原因，可能是人爲的破壞。科技官Mc Guin 認爲此地適合殖民，我們就將此星鎖定(LOG PLANET)，送回星站。

#010　　　　　4620/07/05 20:34

我們在進行探險時，遭到突如其來的「星際火焰」襲擊，幸好科技官及時認出，否則便無法繼續生存了。我們在途中也遭遇了幾個轉換流，並加以記錄。在座標164,85之處，我們發現了一個頗不尋常的四星群，在四行星中有個行星適合殖民，我們已向星站推薦，現正飛回星站途中。

#011　　　　　4620/07/25 10:12

現在我的乘員都受了最佳的專業訓練，無畏號也配備了最佳的引擎及戰鬥和防禦能力。我們要去找Mechans 看看能否和他們溝通。

●航行至座標(164,86)位置附近時，天空出現異象。原本黝黑的星際，呈現一片反宇宙的淺藍，這是什麼現象？





●原來是神祕的四星群(Four Star Cluster)，這是宇宙中難得出現的異象。在此會接觸到不明飛行物體，準備！

＃012　　　　4620／07／28 23:24

我們終於使機器人朋友Mechans，相信我們就是長久失散的諾亞9。當我們迫近145,107星系時，我們又再度遭逢Mechans。這一次，我們有武器及關於諾亞9的充分資料，我們使它們相信我們就是諾亞9：我們不崇拜Layton，自藍色碼(Code blue)至紅色碼(Code red)可安全通過，但它們不能很快地回答我們的問題。

諾亞計劃本身就是一項絕望中的嘗試，它是一群自稱「學院」(Institute)的科學家爲拯救全人類而作的努力。他們深信，在宇宙中央有「死區」(Dead Zone)，正逐年吞噬宇宙，它以渦漩的方式，將宇宙各星系向中央吸引，而逐一毀滅。所以「學院」派出許多機器人向宇宙外緣方向，尋找適合殖民的星球；找到後，先加以建設，再於外圍嚴加保護，以等待地球移民。在這星系的第四行星，就是它們所謂的「天堂」殖民星，它們正等待諾亞9的來臨。由於它們對那些已死了一千二百年的人極爲重要，我們便只好宣稱我們就是接管它們的人，並向星站推薦殖民。

接下來我們想探索有軌道蜜蜂守衞的行星，但Mechans 對它們一無所知，我們仍無法通過，令人沮喪。

Mechans 也告訴我們，古太陽系(Sol System)是位在Pythagoras(畢達哥拉斯)星座中，旁邊是個叫Mardan的星系。我們對能否再度發現地球(Earth)感到好奇，或許我們仍有機會證明地球仍存在。返回星站！

＃013　　　　4620／08／04 11:49

無畏號換上了最好、最快的引擎。飛航官說這可大大地降低燃料耗損，並可航行至更遠的地方。我們明早出發。

#014　　4620／08／10　22:12

我們再度回到軌道有蜜蜂守衛的行星，原來它們是Velox人的傑作，這是Velox 人的領地。在作了許多接觸，付了許多保護費，和用盡一切令人作嘔的諂媚語氣，我們終於和對方建立友善的關係。Velox 人終於降下防護罩，並提供我們許多有用的消息。爲了通過守衛群，你必須回答許多問題，而問題的答案，是Velox 的「聖數」—— 6 的倍數。

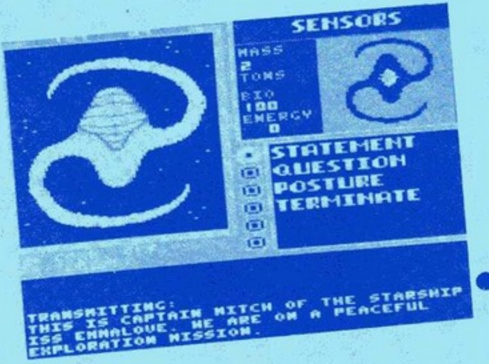
在古帝國時代，Velox的女皇用「卵形聚焦石」(ellipsoid focusing stone)和其它的蜂群聯絡，但這項寶物被一名星際海盜叫哈里森(Harrison)的偸走了，結果Velox人只好採用效率較低的「蜂頻」通訊了。它們眞可憐，如果要是能找到那塊寶石，我一定還給它們。一旦它們變得友善，便會很慇懃且提供許多資料，甚至邀我們到它們的聖星Sphexi去拜訪，那兒就是著名的「最壯麗的六邊形」之鄉。不管它是什麼，我下次一定要去拜訪。

#015　　4620／08／13 20:34

我們到達Sphexi(132,165)星系，且收集到許多Endurium、一支漂亮的短棒及一個水晶球。我不曉得這樣做是否像是在朋友家裏偸東西，似乎違背了一切的戒律和道德規範。但我的乘員提醒我，我們的任務是拯救所有的種族，使它們免於覆亡，而這些東西是完成任務所必須的。我聽從他們的建議，趕忙逃出Velox的領域。現在我不曉得，是否Velox人也會告訴別人，有個「海盜」馬克・查弗林，偸走了它們的「小蛋」。我不知道我是不是喜歡被人看成一個海盜。

我們繼續前往Velox人的星球，由於科技官認爲此二行星均適合移民條件，所以將它們的座標傳回星站。我們在143,115 星系的第一行星的 28N×4E 的古帝國遺跡上，找到一顆小「黑蛋」和一個訊息。此訊息告訴我們，地球的進攻指揮部位於Mardan Two 行星56N×16W的位置。只要我們找到Mardan Two，這個座標便很有用。

回到「天堂」，載滿礦石。返回星站。



●幾次呼叫接觸的結果，對方露面了。Sensors爲它們太空船的掃描圖，左圖爲外星人的眞實外貌(眞難看)，小心地和它們溝通，可以得不少資料。

#016　　4620／08／19 11:54

賣掉礦石和多餘的Endurium，但我保存那顆「黑蛋」和水晶球，不曉得它們有什麼價値。在簡報室中，看到一則有關十字星座(Cross)的訊息，下次去那兒看看。

●在座標(145,107)處，又遇上了Mechan 9，它們是諾亞 9 號前進基地的製造及守護者。附近有新殖民地嗎？

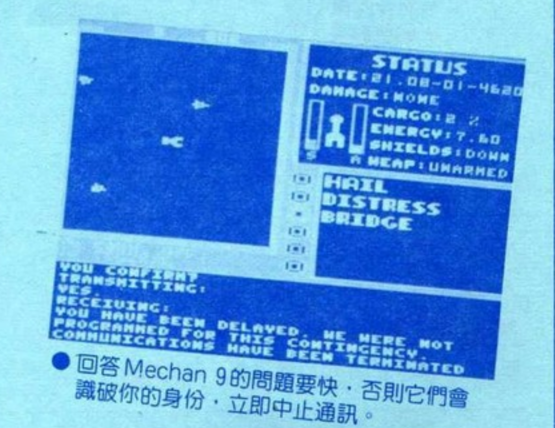


#017　　　4620/08/29 23:43

當我們在118,107附近，準備進入轉換流時，通訊官Falerion告訴我們，在轉換流的另一端是Gazurtoids人的領地，他們充滿仇恨及敵意。Falerion並告訴我們，只有解除武裝，才能安全且和平地通過。而在通過時，不能升起防護罩；在通信時，也不能引起它們的敵意。這好像是要我空手進入獅群，但如果別無良策或無法强力征服，我只好採納她的建議了。

無畏號進入Gazurtoids人的領地，立刻被許多懷有敵意的太空船包圍。要撤退是不可能的，我們只好解除武裝，收起防護罩，並用最諂媚的姿態和他們溝通，居然有效！在替我們傳一會兒教，並預測我們前途無「亮」之後，他們離我們而去。

在該區有許多轉換流，它似乎是許多轉換流的聯接點。我們選擇了101,77 的那一道，它將我們帶到Spemin 的領地（61,131）。Spemin 人比Gazurtoids人更加令人憎厭，此時我們已受夠了一直用諂媚的態度，立刻下令迎戰。在擊落兩艘太空船（願他們能得永生）之後，我們才向他們呼叫（hail），他們就乖乖地回答我們的問題了。他們說，在我們現在位置的上方，即離他們星球外方不遠處，有個星雲（nebula），裏面好像有個「古城」。檢視被擊燬的兩艘太空船的殘骸，以搜尋有用的物品後，我們離開Spemin 人。



●回答Mechan 9的問題要快，否則它們會識破你的身份，立即中止通訊。

#018　　　4620/09/02 18:53

我們依Spemin人的指引，找到了有許多轉換流交錯的星雲。在56,144 的星系中，我們發現三個冰封行星，在其中一個行星上，我們找到了一座古城，這眞是建築師的樂園，遺跡中還有豐富的資料可以告訴星站的科學家。但我們最感激的，莫過於是裏面儲存了大量的Endurium，我們立刻將貨櫃全數裝滿。星球上，還有水晶珍珠（crystal pearl），我也再度發揮「海盜」精神，一起帶走了。奇怪，我愈來愈像「專業海盜」了。

星際航艦特輯



●星際間充滿各種奇妙的事物和奇異的人種。我們在座標（132,118）處遇上了外星人，它們既傲慢又嘮叨。但爲了多得到些消息，只好很諂媚地奉承它。

●在(143,115)星系的第一行星，座標(27N×4E)附近，發現了一座古遺跡、一段訊息和一顆神祕的黑蛋(Black Egg)留著它將有大用處。



#019　　4620/09/06　2:46

我們幾乎是「爬」回星站的。我們在途中，遇上星際間最兇狠、最要命的外星人。我們利用許多轉換流向外前進，卻不幸遇上了Uhlek人的太空船。我們早就聽過他們的惡名，但心理上却絲毫沒有準備。它們完全不理會我們的呼叫，並在我們升起防護罩前，向我們開火。第一發打中我們的戰鬥系統，第二發打傷了我的乘員，我想儘早脫離戰鬥。但當我進入航行（Maneuver）模式時，我上次找到的水晶珍珠突然冒出耀眼的閃光，它將我們整個包住，而脫離Uhlek 人的領地。醫官受了重傷。Uhlek 人，眞他×的#@#?!

#020　　4620/09/07　11:16

醫官沒事了，但她還要休養幾天。難得有機會和家人在一起，他們似乎對我的工作不感興趣。老爸就說：「你幹嘛去飛太空船？誰要你的飛行哲學？」媽也只對定義「心靈準則」（Criteria for sentiency）有興趣。下次我一定要把Uhlek 人轟出宇宙。等醫官痊癒後就出發。

#021　　4620/09/14　21:49

醫官出院了。無畏號也裝上了最好的武器和防護罩，明早便出發。我們將向右下航行，前往Elowan人及Thrynn人的領地。

#022　　4620/10/04　19:31

途中遇上一名Elowan人，但他忙著準備「豐年節」（Harvest Festival），而無暇和我們談話。我問乘員中是Elowan 人的通訊官和醫官，她們也只是笑而不語。裏面有什麼玄機？爲了探訪Thrynn 人，我們必須先回星站，讓Elowan人Bethamial和Falerion 作短期休假。因船上若有Elowan 人，我們便不可能和Thrynn 人通信。我們必須另找Thrynn人擔任通訊官。

＃023　　　　　　4620 ／ 10 ／ 06 23:18

我們在144,44星系中，找到一個適宜殖民的行星，也向星站推薦了。還遇到許多Thrynn人的太空船，幸好它們對我們友善的招呼，因而有好的反應，並提供許多有價值的資料。

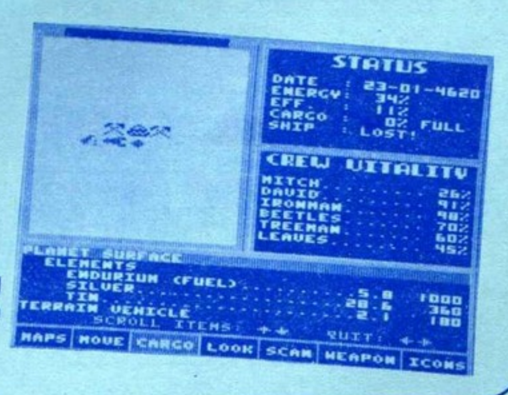
Thrynn 人出高價要收購我們的水晶珍珠，但我們考慮的結果，仍決定保留。我們問Thrynn 人有關其它種族的消息，它們便告訴我，短棒（ Staff ）星座中有個行星上似乎有「海盜Harrison」的基地遺址。Thrynn人似乎頗擅於經商，他們告訴我，在銀行中有那些貨品，如果我能找到，他們願意高價收購。

他們還說，在98,79處，有個轉換流，可將我們帶出十字（ Cross ）星座，進入另一個星系。在那兒，我可以找到一顆閃亮的球型裝置。他們也提到，在太陽系的火星上（ Mars ）另有一環狀裝置。這些好像在「參考手册」上有提到。現在我們要飛往短棒星座去一探究竟。朝星圖右上方前進，有三顆星排成短棒狀的，便是短棒星座。

＃024　　　　　　4620 ／ 10 ／ 12 14:37

我們探索了短棒星座的三個星系，在180,120星系的最內行星，發現了成噸的Endurium，並有些訊息告訴我們有關Elowan 人故鄉的座標。另外「學院」相信星際火焰之源，係在星圖右上方某處。在180,124 星系上，我們找到了海盜哈里森使用的兩個基地遺址。在第一個基地59 N × 22 E，找到了一根奇異的棒狀物，而在另一個基地54 N × 13 E 則有線索指向哈里森的去處。

在太空中，我們遇上一艘樣子奇特的太空船，似乎有些眼熟，但在能和它通話之前，它已消失在太空中了。當我們要探索另一星系時，差點被它的高溫給燒死，這就是在星站簡報中提到，有許多太空船消失之處。短棒星座附近有兩個轉換流，其中一個，就是操作手册中提到的176,123，它將我們帶到離太陽系8個區段（ Sector ）的地方。



● 在座標（180,124）星系的最內行星，我們找到了遺跡、礦產和寶貴的燃料Endurium（圖中菱形方塊◇）。

025　　4620／10／17 23:55

運氣不錯，我們找到了畢達哥拉斯星座，也找到了太陽系，更證實了「地球」不只是一個傳說，它確是215,86星系的第三行星，也是個極佳的殖民地。在12N×104W的遺址上我們找到了一個錐形的物品及Mardan Two的座標資料，它就在附近的星系中。另外，太陽系的第四行星便是火星，Thrynn 人要我們在此找一個環狀裝置。由於火星表面全是水，幾乎無法找到環狀裝置所在的小島。幸好我們的運氣佳，在90N ×0（W/E）之處找到了。此星系的第二行星亦適合殖民。

026　　4620／10／19 22:45

我們前往Mardan Two —— 217,88 星系的第二行星。那兒有一些有趣但沒啥賺頭的經驗。第四行星Mardan Four 上，有大量的Plutonium，另外，推薦這個行星給星站，一定也可替我們賺一筆。

027　　4620／10／24 15:30

在234,20星系，第二行星35 S×99 E處，找到另一顆「黑蛋」。這個星座便是「戰斧」（The Axe）星座，並利用位於179,52 的轉換流，將我們帶到Thrynn 人的領域。在那兒我們大賺一筆，因爲帶來的Plutonium 在此可賣到星站的兩倍價錢。在Elowan 人的故鄉（129,33星系之第二行星），座標60S×45E 處，有個「學院」留下的太空站遺跡。從那兒，我們知道Red Cylinder（紅柱體）和Tesseract的線索及位置，但我們迫切需要休息，先回星站吧！

028　　4620／11／10 19:45

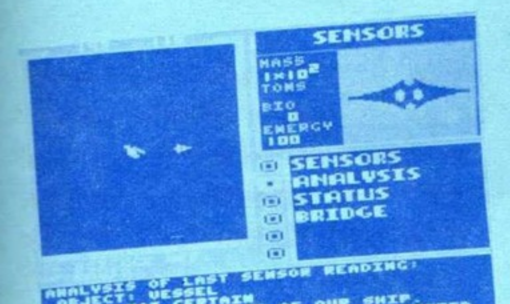
Bethamial 和Falerion重新歸隊，準備探索Elowan 人領地。「豐年節」該結束了吧。



●礦產的分佈是可遇不可求的。它採隨機分佈，即使你再度重回原地，它也不一定會出現。我們航行至某地，居然發現有如此豐盛的礦藏；可是我們迷失在風暴中，機工長Beetles受傷了。

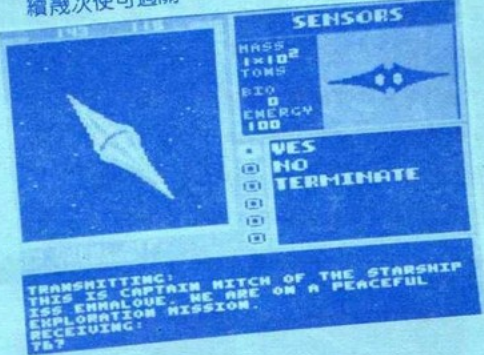
029　　4620／11／12 23:03

我們沒法和Elowan 說話，它們可以感覺到我們是「Thrynn 人的朋友」，於是我們回到Thrynn領地，但他們却因船上有Elowan 人而向我們開火，我們立即還擊。再度回到Elowan領地，却受到「朋友」的熱忱款待。它們告訴我們關於古代的資料及火焰星的狀況。臨行前，它們還朗誦一首關於Akteron星位置的童詩，Akteron星系，就是「學院」的故鄉，我迫不急待地想去看看。



● 遭遇不明物體，請科技官用 Sensor 掃瞄對方，知道對方是太空船(Vessel)，船的大小是我們的一半，配有 Class 5的防護罩，但無法判定是否有武器。

● 對方的太空船出現了，問了一個奇怪的問題"76？"，嗯！76？它不是 6 的倍數，回答No。如果是 6 的倍數，便回答Yes。連續幾次便可過關。



#030　　　　4620 / 11 / 16 18:41

利用在Mechans找到的資料，我們找出學院是位於 Akteron星系（座標 165,84 ） 第六行星的 75 S×66 E 處。我想我已知道火焰星的秘密了，而且我知道我將如何阻止火焰星繼續蔓延。要達成此任務，尙須找到一個叫「水晶錐」（ Crystal cone ）的物品。但我知道這個解答後，反而陷入了道德上的兩難情況：一個種族該利用另一個種族而生存嗎？誰有權決定這個優先順序？我恐怕這個問題要留給其它學者去解決了。「水晶錐」是在Uhlek人的領域中，我沒有把握是否能得到它。回星站準備吧！

#031　　　　4620 / 11 / 18 16:42

我和我的老教授Kerwin Dahglesh 長談。他深信只要聚集一定量的 Endurium燃料一起引爆，可達和時間一樣快的旅行方式；若數量更多，那麼也有可能超越時間，使現在回到過去，讓時空逆轉。但他也對Endurium 異於一般晶體的結構百思不解。

教授！當然你不懂，如果你了解這件事實的眞相，我想你也會和我一樣地感到苦惱的。

#032　　　　4620 / 11 / 20 23:19

我們認爲，如果能找到「僞裝機」（Cloaking device ），那麼對付Uhleks 人就輕易多了。我們由各種資料研判，認爲它應落在 68, 66 星系的第一行星上。在這個滿是水的世界上搜尋，實在不容易。好不容易找到一則消息，關於藏有「僞裝機」的遺址座標，明天再去找找。

#033　　4620／11／22 21:42

我們在12 N× 32 E 的位置找到了「僞裝機」。在離開軌道時，遭受Gazurtoids 人的攻擊，也證明「僞裝機」只有在戰鬥中才有效。

我們要利用連續幾個轉換流，去找Uhlek人。轉換流依序爲（106,139）→（65,181）；（64,186）→（31,184）；（35,186）→（23,199），接近目標，提高警覺！

#034　　4620／11／24 18:33

到目前爲止還算不錯。我們在20,198星系第一行星，座標29 S × 55 W 處，找到了「水晶錐」。這點，得要謝謝Elowan 人提供的資料。我們收集了許多Endurium，並將前往水晶行星（Crystal Planet），我幾乎可以肯定，水晶行星一定就是那個差一點把我們熱死的星球。



●對方測出我們不是同伴，採取敵對的態勢。我們立即進入戰鬥模式（Combat），用飛彈及雷射砲攻擊對方，但對方武器較佳，我的乘員有人受傷了，船體各部分也受到損傷………



●經過一番激戰，人員傷亡殆盡，各部份嚴重損害，船體被完全摧毀。英勇的太空探險隊員，雖然從此化作銀河中的星塵，但他們的精神不死，拿出你的備份磁片吧！……什麼？你没有留Copy！眞★@＃!!

#035　　4620／11／25 14:59

這就是終點了嗎？當我們找到水晶錐，正要離開的時候，遭到Uhlek 人的襲擊。這襲擊來得如此突然，以致我們還來不及用隱身機便被擊中了，如果我們快些就好了。無畏號已幾乎全毀，我的所有乘員均已喪生，現在船體漂浮於太空中，而Uhlek人正準備登艦。我留下一枚「黑蛋」在艦橋作爲引爆的信管，並利用滿櫃的Endurium燃料作炸藥。爆炸時間就定在Uhlek人登艦之際。如果我的教授說的没錯，那麼這場爆炸，將可使無畏號回到以前。我希望這能帶給過去的人們一個訊息，告訴你們，在你們的未來，竟是怎樣的一段複雜而奇異的探險；萬一教授是錯的，那至少可以使無畏號不落入Uhlek人手裏，把我們一齊炸入地獄吧！

如果這份飛航日記，係被在我之前的科學家找到，那麼你可以從這裏得到若干資料：如果你要阻止星際火焰，你必須用水晶球（Crystal Orb）去解除水晶行星（192,152）的防護力；並用水晶錐表示你有控制行星的權力。

最後，你必須用「黑蛋」——一種有極大爆炸力的裝置——徹底摧毀水晶行星。我希望能有更充裕的時間詳細寫完這段敍述，但Uhlek人已準備登艦了。如果你一下子看不懂這份資料，請先保存下來，或許有一天，會有人了解這其中的意義，因而受惠。

如果這份日誌，是在未來才被發現，請你們無論如何一定要消滅Uhlek這個星際間的謀殺者；要不然，總有一天整個宇宙會直接或間接毀於他們手中。我將率先出擊，待會兒我要登上太空梭車，但我並不是一個人獨自逃走，我要帶著那顆小黑蛋。如果我能早些知道Thrynn人所說的Uhlek Brain World在那裏就好了，這樣，我就會設法將黑蛋留在那兒。但，現在似乎一切都太遲了。若有不知死活的Uhlek人找上我，希望這顆小黑蛋能讓他們享受一下無可比擬的「快感」。

日誌完畢！

附錄二：星際時空轉換流位置記錄表

XY	XY	XY	XY	XY	XY
7,94	71,84	59,144	128,24	234,167	128,24
9,16	71,151	40,146	128,105	235,49	232,40
15,135	93,62	53,143	128,143	237,153	237,153
22,22	95,82	55,146	130,108	248,1	178,127
23,199	97,76	56,142	135,84	65,181	194,134
25,48	98,79	101,77	142,51	234,167	190,28
31,184	101,77	31,184	146,112	104,82	176,123
35,186	101,83	106,139	148,166	128,143	235,49
51,132	104,82	98,79	150,96	173,88	180,52
53,143	71,84	7,94	170,93	179,52	109,204
54,143	135,84	54,143	173,61	146,112	229,148
54,146	54,146	97,76	173,88	123,127	180,86
55,99	25,48	150,96	176,123	173,61	55,99
55,145	35,186	93,62	178,127	9,16	
55,146	22,22	69,66	179,52	101,83	
56,142	64,186	61,131	180,52	128,105	
58,140	23,199	142,51	180,86	170,93	
59,144	55,145	118,107	189,190	95,82	
60,146	58,140	106,139	190,28	148,166	
61,131	71,151	109,204	194,134	130,108	
64,186	15,13	118,107	217,80	126,87	
65,181	248,1	123,127	229,148	217,80	
69,66	51,132	126,87	232,40	189,190	

附錄三：索引

本索引係針對飛航日誌，重新整理。如果要快速查閱，可先查出該項目（ Subject ），再依日期回查即可。

/鄭明輝

我評創世紀Ⅳ



創世紀 Ⅳ（Ultima Ⅳ），一個流傳已久的名詞。記得那是七十四年十月、十一月之間的事，那時大家眼巴巴地盼它已盼了一年半了。果然，肯一推出，便在美國軟體銷售排行榜上高居不下，直到近幾個月，才慢慢的降了下來。

創世紀 Ⅳ 在美國軟體銷售上可說是一個奇蹟。魔音卡所製造出來的音效，令人極度著迷；創新的交談方式，到目前爲止可說是空前絕後的，還沒有其他的電腦遊戲能做到這樣一問一答活絡的人物交談方式；藥草配製藥劑以供施法的方式，使得整個遊戲的生活性與眞實性大大提高；找尋同伴的方法也是獨樹一格的，你必須有足夠的美德和經驗，他才會肯加入你的隊伍和你一起冒險；組合語言的優秀程式設計使得圖形和處理速度能並行無礙；同時地下城也採用了至今還很流行的 3 —D 立體前視畫；房間的機關設計亦是別出心裁，這些特點就是它能風靡這麼多人，歷久不衰的原因。

但是，創世紀 Ⅳ 就算是相當完美的電腦遊戲了嗎？不，我不這麼認爲。姑且不管將來的創世紀Ⅴ會是什麼樣子，但是創世紀 Ⅳ 仍有需要改進的地方。

例如像地下城裏的房間，當我剛殺完一大票怪物衝過去接著要回來時，又得重新廝殺一番，地下城的狀況應當能記錄才是好的；否則，反覆的來幾次你就受不住了。這點，SSI 公司做得還不錯，像巫師神冠（Wizard's Crown），或是春之石（Shard of Spring），都會將地下城的狀況記錄下來，必要時再將地下城重設，重新嘗試即可。

其實，創世紀 Ⅳ 的優點也可以說就是它的缺點——太累了。試想，一個如此龐大的陸地，終日奔波其中，要採藥、配藥劑才能施法術；要不斷地和一大堆人談話，這對英文不怎麼好的人來說就慘了！最主要的一點，它沒有多少魔法物品可供發現，一個人可能玩創世紀 Ⅳ 數小時却毫無進展，但玩巫術（Wizardry）或冰城傳奇（Bard's Tale）的人隨時都會有新的發現，無數的魔法物品和怪物在等著進入遊戲的人，所以說創世紀 Ⅳ 實在太累了。

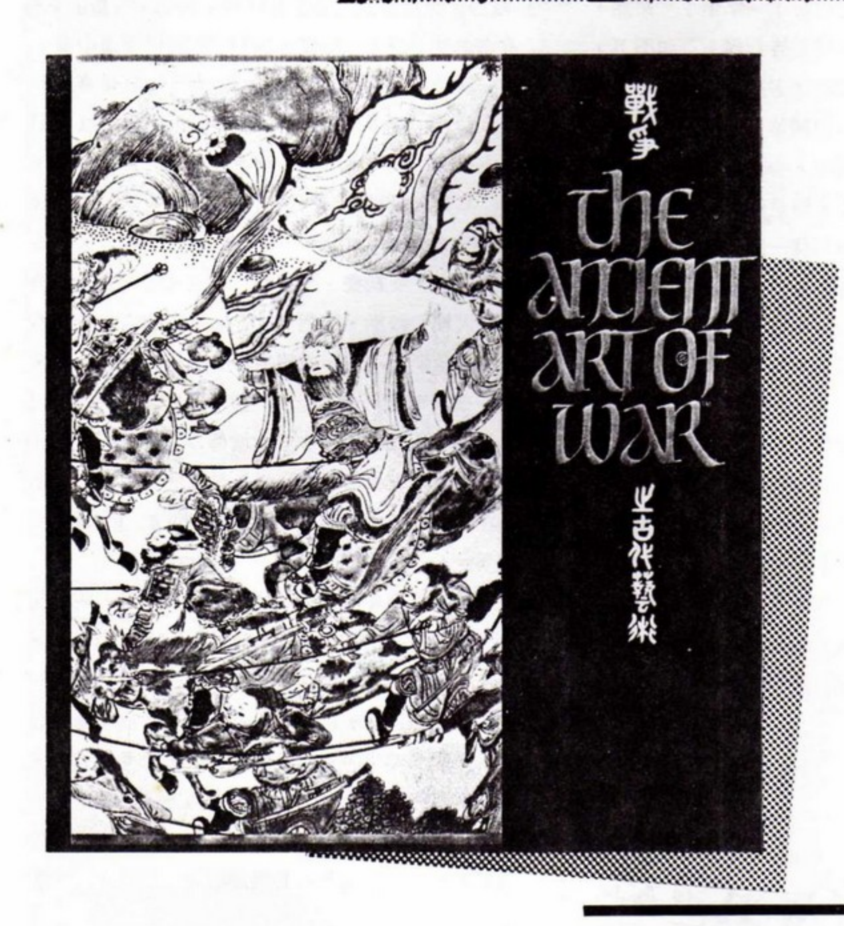
說了這麼多！想表達的意見只有一點，創世紀 Ⅳ 並不是神話遊戲（Fantasie Role-Playing Game）的極致，創世紀Ⅴ也不會是，因爲沒有一個電腦遊戲能兼有創世紀系列和巫術及冰城傳奇之類的優點，迷宮方式的設計仍然是十分受歡迎的。當然，我並不否定創世紀 Ⅳ 的優點，但希望大家不要過份迷信創世紀，不妨試試另一種迷宮類型的神話遊戲，那自有另一番樂趣的。 ▮



／張子

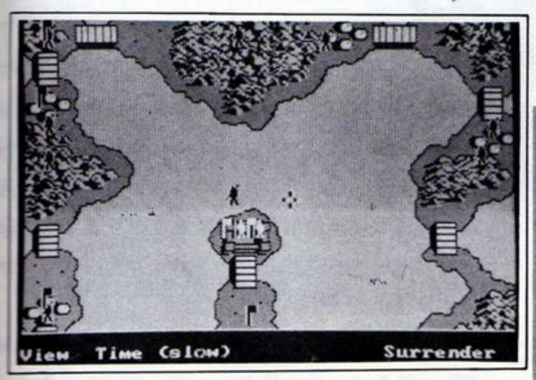
張子兵法？

談戰爭上古代藝術的競技

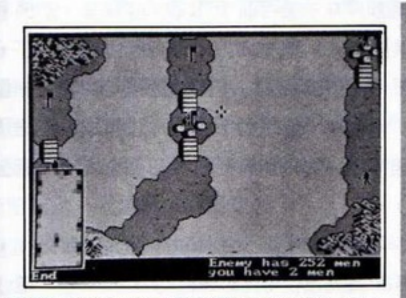


IBM

話說ＰＣ的 game 原本就不多，若想從中找些角色扮演的遊戲，像幽靈戰士、創世紀……一類的遊戲就更加困難啦！退而求其次吧！好不容易找到一個「戰棋」的 game ——「戰爭上古代藝術」，欣喜若狂之餘，趕緊買來過過癮。匆匆看完說明書，便急急忙忙地插入磁片，開戰囉！



● 讓電腦控制的敢死隊去歷經千山萬水吧!



● 只憑兩個人就可以擊敗兩百多人了!



看起來還蠻有意思的。遊戲過程大致如下:當我們選定一場設定好的戰役後,除了地形、敵我雙方的人數和小隊數不能變動之外,其他什麼山勢是否險峻;水流是否湍急;村落、城堡供不供應食物;城堡供應新生力軍的頻繁程度……都可以隨意調整。而且還可以從八個各具特色的將領中擇一做爲對手。

開戰後,你可以在螢幕上看到敵我雙方的每個小隊都以一個人型代表。調動自己的隊伍之後,就可見到一個個的人型東奔西走起來,雙方的小隊一遭遇,當然是要大打出手啦,一直到某一方的旗幟全部易色,或是人員死光爲止。

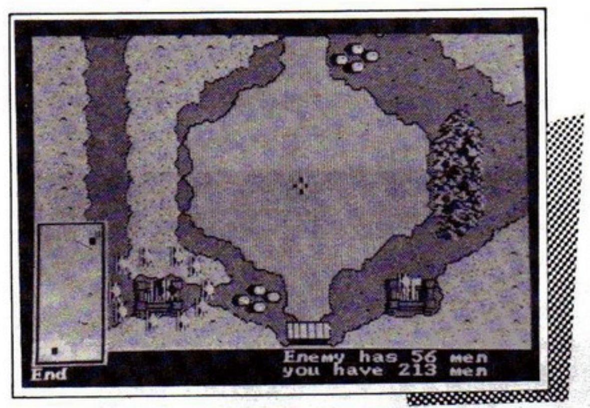
但眞正打起來嘛!全不是那回事,連困難度最低的戰役——「諸神的競技」都是屢戰屢敗:總共只有一面黑旗、一面白旗,雙方各有一支由一個野蠻人和一個武士所組成的敢死隊。偏偏自己的武士和野蠻人每次都不爭氣,要打仗硬拼也拼不過人家;不打仗好啦,跑去拔敵人的旗子也跑不過電腦,只有一次又一次地跟在對手的屁股後頭,眼睜睜地看著自己的白旗被換成黑旗,接著就打出" press any key to continue "的字幕和一片荒涼景象。哎,又輸啦!

火大!換一場戰役好了。玩玩「三座島嶼的故事」吧!這回啊,不按原作者設定的規則,把他亂改一通:城堡原來不供應食物,把他改成供應食物;城堡提供人手不頻繁也變成非常頻繁;水流從又深又危險改成既淺且平靜……看看他再變什麼花樣吧!

這下可慘了,敵方派出一群弓箭手,迅速佔領了城堡,然後就躲在裏頭不出來了。派人去攻擊他們,每回仰攻都在城下被射得全軍覆沒;不攻擊這些城堡裏的人,他們又縮在裏頭孵蛋似的一隊又一隊地增加人手(誰教我把規則改成城堡經常提供生力軍呢?眞是自作自受!)。到最後「寧爲玉碎,不爲瓦全」地戰至最後一兵一卒,然後「壯烈犧牲」了,悲慘哪!

再打什麼「吳楚之戰」、「荒山之役」……就更甭提,眞是一敗塗地,不爽之至。氣極之下,決定「大力報復」,依照說明書,「回敬」電腦一記。這回,可是由本人來創造戰役啦!滿懷「被人欺負著玩」的委屈,打算設計個「以寡擊衆」的戰役,好好發洩那股窩囊氣。

因爲在這個遊戲中,只能同時出現廿個小隊,先分給敵人十六隊吧!自己只有四支敢死隊,一比四,夠有面子了!當然,最簡單的「報復」便是設置



● 這就是「十年生聚，十年教訓」後的楚國軍隊。



● 城堡內的肉搏戰，多麼熱鬧！

四座城堡，分別駐入一整支小隊（最多十四個人）己方的弓箭手，而且狀態（Condition）都處在100％。至於對手呢？不是根本無法仰攻的野蠻人和武士，就是一些condition幾乎「歸零」的弓箭手，讓他們統統被分隔在幾座島上。每當他們企圖過橋，到其他島嶼奪下白旗，都得先經過本人的城堡。

看他們一次又一次，分明連還手的餘地都沒有，還不斷地衝上戰場，從容就義，才曉得美軍當年在韓戰遇到中共「人海戰術」時的心情——殺得手都會軟咧！不過，總算是得到了頭一場勝利。

一比四不成問題，就再撥一隊給對手吧！三比十七試試看，然後是二比十八，一比十九。連續玩了幾場自己設計的不同戰役後，也歸納出一些心得來：由於一小隊只能有十四人，螢幕上最多有廿小隊。所以，有時即使躲在城堡中，也無法將一個十四人的小隊「分派」（Detach ）成兩支七人的敢死隊，再讓城堡繼續製造一批新血；必須等螢幕上隊伍的總數減少（例如「幹掉」敵人一整隊啦），才能使城堡供應人手的功能再發揮。

靠著這一招，我就斗膽設計了一個戰役——RAMBO 。開戰時，敵我雙方的人數比例是1：266，我方只有一名弓箭手死守一座城堡，然後利用城堡供應新人，擴充武力。等到戰力夠堅強了，就衝出城堡，消滅敵人一小隊（如果等在城上，僅管可收「地利」，但是對手隨時可以逃逸，沒法子追殺，通常打一次只能射死兩、三個敵人，不能全數殲滅）。

再回到城中，Detach ，開始「孵蛋」，只要把時間調到極快（faster ），「無性生殖」一會兒，我方就擁有兩支十四人的隊伍啦！我方人數遞增，敵手只能減少，不贏才有鬼。藍波的事蹟又在螢幕上出現了——一個人戰勝了兩百六十六個人，「神」吧！

一直被電腦打著玩會不爽，一直欺負電腦也會「膩」。繞了一圈，還是回頭硬碰那些原作者設計的戰役，比較刺激。現在可懶得理會那些困難度太低的戰役啦！開始就挑「吳楚之戰」，第一件事是修改規則：城堡既供食物，又經常提供支援的人手。只要妥善利用這一項資源，加上一些耐心，總能創造出超級優勢的兵力，以此克敵，眞是無堅不摧。

不過另外還有一個問題，我方有城堡，敵方也有城堡，雖然可以搶在對手之前先Detach 自己的小隊，把總小隊數搞出廿個，讓敵人只有六、七隊，而我方占了十三、四隊；但是，要搶攻對手所盤據



● 注意右上角，敵死隊就是這樣衝進城堡的。

的城堡，仍然是一項困難之事。沒關係，窮則變，變則通，辦法是人想出來的。

話說敵我雙方的小隊接觸後，如果不去動他，這兩小隊經過一段時間後，電腦會直接讓他們開戰。而從接觸到開戰之間，除了這兩小隊之外，其他隊仍然照常活動，花樣就出在這兒啦！

當我方要攻擊敵方的城堡時，先調動三、四支敢死隊，由其中一隊佯裝攻擊。就在這一隊吸引住敵方守城部隊時，把旁邊的另幾支部隊迅速移到城堡內，犧牲了一支佯攻的部隊，其他小隊就不必仰攻城上，而可以和對方一同在城內決一死戰啦！甚至可以令佯攻的小隊射一排箭立刻撤退，損失就更小了。

反正，成者爲王，敗者爲寇！只要能擊敗孫子，儘管手段有點……也在所不惜啦！這場「吳楚之戰」開戰時，我方 67 人，敵方 91 人。到了結果公布時，出現了一個有趣的數字：我方損失 100 人、殺敵 115，奪到四面旗幟、失旗兩面，又勝利了不說，連個活口都沒給對手留下。可惜當年楚國沒聘請張子——就是屈屈在下敝人我，才容得夫差囂張一時。

儘管有了這兩招，偶而還是會有「技窮」的時刻。所以，再提供幾件注意事項：對於自己的所有小隊，隨時注意他們的一切動靜，特別是其中的 condition （狀態），這影響移動速度和戰鬥力甚鉅，有時十四個 condition 低的人會被一、兩個 condition 高的對手殺光，那就太不划算了。

再者，任何隊伍的成員共有弓箭手、武士、野蠻人三種，剛開始玩時誤以爲野蠻人無用之至，後來才發現太低估他們了。原來野蠻人竟是弓箭手的剋星，只要一貼近作戰，一個野蠻人拳打脚踢，比四、五個武士對付弓箭手的殺傷力還大。

由於這個緣故，在敵我雙方接觸作戰之前，適時地查看對手的陣容，看看敵方敢死隊是由哪些人物組成，然後再回頭調整自己隊伍的人選，也可以占不少便宜的呢！例如「大對決」一役，開戰時敵我人數比是 101 ： 47，適度地改變自己的隊伍，可以得到殺敵 101，自損 36 的戰果，如果不善於此道，要贏可就不容易囉！

如果已經屢戰屢勝了，自然也可以修改規則到更困難的程度，例如：敵人都要接近時才可見到，自己的軍隊處於疲憊的狀態……，將會使遊戲更加「刺激」！



● 另一次勝利。

● 善用地形，搶占高地，也是戰術之一。
特別是「修特武森林」一役，必需善用高地，給弓箭手「以空間換取時間」的機會。

/ 西門孟

趣意盎然的血型占星術

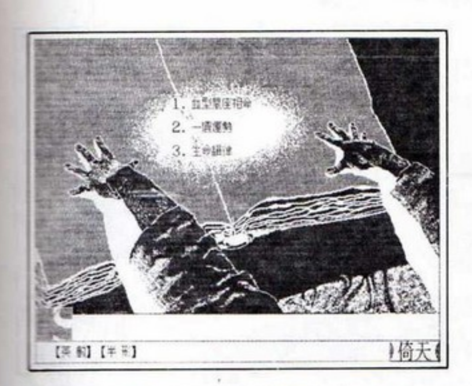


各位擁有單色顯示卡的IBM PC使用者，或許你們曾想玩些像樣的GAME，但一定失望極了！雖然有人使用轉換程式來使用彩色顯示卡（Color graphic card）的GAME，但却只有一小塊螢幕能用；又有的轉換程式雖有放大（Zoom in）的功能，却會大大降低解析度，同時也影響了遊戲進行的速度。歸究原因是沒人在單色顯示卡上寫GAME，我想再如此下去，大家都要回去玩APPLE Ⅱ 的 GAME 了。

為了要改善此現象，則需要熱忱的程式設計者來灌溉，筆者於去年八月開始著手規劃這個程式。螢幕的文字顯示上為了能讓所有台灣的IBM PC使用者方便操作，乃決定採用倚天中文系統來做藍本，同時使用大量的動靜態畫面及音樂，以期讓使用者能很友善地與程式溝通。

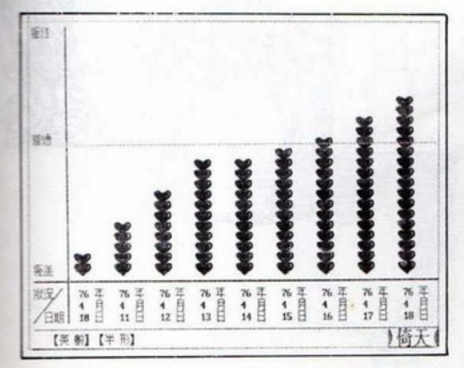
筆者對西洋占星術有多年的研究心得，在這裡可以很確定地說占星術有它的可信度。遠在二千七百多年前，埃及就有人會使用星位圖，而事實上占星術不只存在於埃及，也存在於巴比倫、印度、希臘、中國及南北美洲，那為何有人會懷疑占星術的價值？也許你個人也是一位持著懷疑論調的人，也許你感到疑惑：當螢幕顯示你個人的星座位置時，資料中所言有關你自己的星座性格，為什麼能夠同樣地適合於每一位在同一星座範圍內出生的人？難道同年同月同日出生的人，會有相同的性格嗎？很顯然，這是不可能的。那麼是否意謂著占星學是一種騙人的把戲？並非全然！這只可針對於一般流於通俗的占星術而言，一般的占星術只講到太陽在黃道的十二個星座中所造成的各種性格，這是最粗淺，也最不周全的通俗講法。

按照一般通俗的占星術而言，所謂你的「星座」，是指你個人出生時的太陽位置落在那一個星座。假如你是出生在牡羊座，則表示你出生在三月廿一日至四月廿日之間，意即你的太陽位置是在牡羊座



。但是一份完整的個人行星位置圖（horoscope）。不僅只考慮到太陽位置這個單一因素，而是同時考慮到你出生時，月亮以及其他八顆行星的位置到底是落在那一個星座。爲了要獲得有關這方面的全部資料，你必須知道你出生的正確時間以及地點（經緯度）。

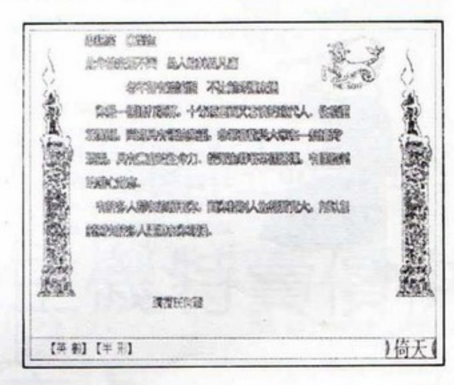
筆者所寫的「血型占星術」捨去了西洋占星術中地點的要求，而加入性別與血型的要求，這樣可對使用者的性格做更深入的分析判斷，結果必定會使您耳目一新。此程式不但中文資料庫龐大，最重要的是算命十分準確，可對您提出十分寶貴的建議，相信這對於其他相命程式失望厭煩的人，可在這張磁片拾回信心。



此磁片有三項主功能，一是先前提到的用血型占健康狀況、人生觀、戀愛觀做分析並提出建議。

第二是以血型占星術來推算你一週內的運勢如何，這項功能可以成爲你生活中不可缺失的忠告者。程式會依時節、你輸入的日期，給予你各方面的忠告，如人際關係、身心健康、金錢，甚至有一週幸運石、幸運顏色、幸運數字的資料。那些對賭博有興趣的讀者看到幸運數字不免會眼睛一亮，不妨試試看！

第三項主功能是生命韻律（又稱爲生活週期）的運算。生命韻律學是由一位十九世紀柏林的博士，威廉・佛里斯所研究發展出來的一種既驚人、又引起多方爭議的理論。他所根據的假說是：人在生下來之後，就開始他的生活週期，分別表現在生理、情感（精神或情緒）、和心理（或智力）三方面。



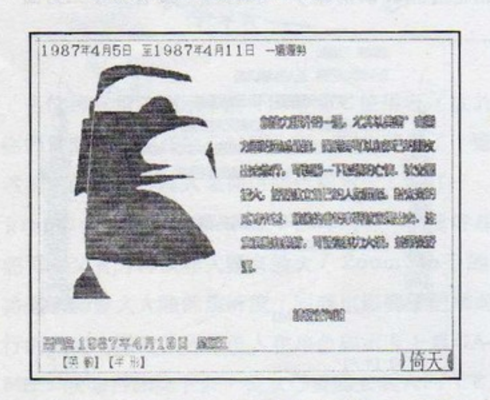
在這些週期變化中，一個人的情緒和作爲都有所謂的「高潮」和「低潮」。這種生活週期說理論之複雜處，就在這三種週期變化各有不同的時間長度：生理週期是二十三天，情感週期是二十八天，而智力週是三十三天。

根據這項理論，每二十三天，人的健康情況就達到一次巔峯；每二十八天，他的情感狀況最好；而每三十三天，其智力可發揮到極致。同時，高低潮的週期變化一定會造成生理、精神和智力三方面行

爲在某一時間內變得極低潮。

以德國新空軍人員駕駛美製星空鬪士型噴射機的失事率極高爲例，一般認爲最主要的原因在人爲疏忽。一九七三年初，共計發生過一百五十七件星空鬪士型噴射機墜毀的事件，在研究過二十三位駕駛員的生日與生活週期後，發現其中有十三名在失事那天正逢生活週期中的「低潮」。

日本人現在對生命韻律學相當重視。日本最大的計程車業主國齊太東就曾命令他手下的三千名司機在每天開始工作之前，要寫下他們生活週期的狀態。而橫濱電報局的五十名送報員，在特定的日子裡都要在機車把手上繫上紅色或黃色的小三角旗。紅色表示「注意，駕駛人正在低潮期」，而黃色表示「小心，駕駛人剛過或將至低潮期」。



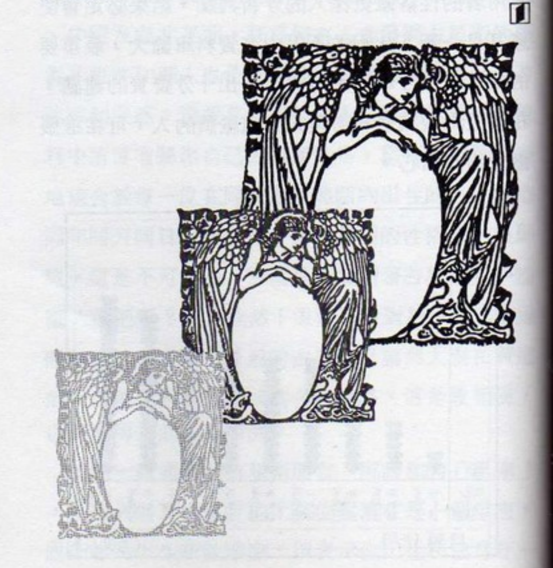
有太多的例子顯示生命韻律學的神奇，你若掌握住自己和別人的生活週期，對你會有不可思議的助益。比如你（妳）在約朋友出去前，可先觀察他（她）的生活週期，再對一天的行程計畫做決定；而K書的學生可在智力較高的時期抱佛脚，這項功能的用途實在很廣泛！

磁片中還有內藏的功能，在適當的時間輸入正確的密碼，即可使用內藏功能，其中的一項是設定自己或別人的資料，第一次輸入完整的資料後，以後

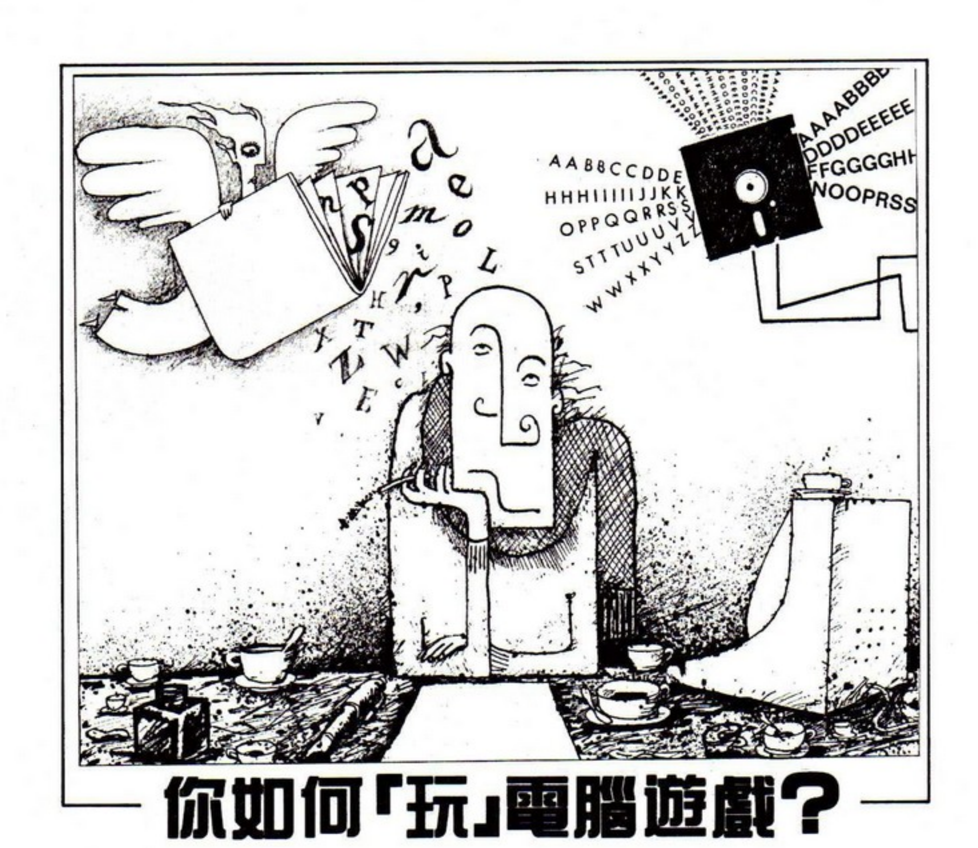


使用磁片就不必再一一輸入又臭又長的生辰、血型及性別，只要輸入自己的姓名即可。這項功能最多可設定至十人的資料，其他還有些意想不到的功能會一一記載於說明書內。

血型占星術是個十分值得您收藏的磁片，此程式將由精訊資訊公司發行，假如您願意在你的磁片盒中收入一片眞正趣味性、實用性高的中文軟體，趕快行動！



／徐政棠



你如何「玩」電腦遊戲？

你怎麼「玩」電腦遊戲？

時間：民國七十五年三月二十一日（星期六）晚上八點三十分。

地點：西門町獅子林三樓。

我站在一位高手背後，凝視著由" SPACE HARRIOR"所造出的畫面效果，除了「正點」二字以外，沒有第二句話可說。再往左邊一台"HANG ON "看看，我也有相同的感受，對於SEGA這家日本公司實在佩服得五體投地。要不是同學把我硬生生地拉開，我可能就在那裡一直站到打烊。

出了獅子林，我們找了一家冰店休憩，坐定後我不禁問身邊的小胖：「那麼好的畫面效果，你們爲什麼連看都不看呢？」小胖笑嘻嘻地說：「一次十元，老哥你資本雄厚！」我無言可對，只有悶聲不響，開始思索一般人對電腦遊戲的看法。

在經過一段時間的思考之後，又有另一個事件刺激我撰寫這篇文章。由於「精訊電腦」雜誌的某些專欄需要大量讀者的投稿，所以在稿件的取捨方面，常常會請原作者來做判斷。最近看了三、四篇修改「綠寶石勇士 II 」（Gemstone Healer）的稿件後，竟又看到一位讀者介紹修改「創世紀 I 」參數資料的文章，差點沒把我嚇昏！諸君別以爲我功力太差，連創世紀 I 都改不出來；事實上，這個遊戲我只花了一個晚上一大約四小時左右的時間就把Mondain 解決掉了，又何必去更改這個遊戲呢？所以我在此向那位投稿的朋友說聲抱歉，恕不採

用您的大作了。

由於台灣的軟體價格十分低廉，再加上某些朋友的興趣不同，使得有些玩家都有點……疖，玩Game玩到十分奇怪的情況，比如說：

⑴電腦高手：

前面提過，台灣的軟體十分低廉。究竟「低廉」到什麼程度呢？容我舉個例子說明：

「先生，請問這套創世紀Ⅰ賣多少錢？」

「二百元。」

「一片磁片加一本書，附加幾個套子和貼紙也要那麼多錢呀！」

「麻煩你向後看看櫥窗裏的原版價格好嗎？」

「那麼小的盒子，我看不清楚，而且又破破的。」（頭向後轉）

「那個破盒子值一千六百多塊新台幣！」

「眞的？」（一臉無辜的表情）

「是呀！」（啼笑皆非狀）

「那你這裡還有賣什麼新的，我一塊兒買了，不過……」

「抱歉！這是不二價。」（眞是生意難做）

上述是套裝的買賣情況，若是你在中華商場或光華商場拷貝，那就更便宜了。或許當你看到下表中外國拷貝程式的價格時，會十分慶幸自己生長在台灣。

名　　稱	售價（不含運費、關稅）
COPY Ⅱ PLUS 6.0	NT$1,600
LOCKSMITH 6.0	NT$2,400
EDD IV	NT$2,000
EDD IV+	NT$5,200
NIBBLE AWAY Ⅲ	NT$2,400

由於軟體供應充分，所以有些高竿的朋友一買到新遊戲，就開始用SECTOR EDITOR去淸查磁片，等到自己把一切所須的條件都改出來之後，才開始玩遊戲。在金錢用不完、武力超强、打不死的條件下玩完一個遊戲，固然是有十足的優越感，但這又有什麼意思呢？

⑵不恥下問型—

這類玩家在拿到一個新遊戲之後，第一步就是先看目錄上是否有解答的章節，再決定自己玩遊戲的進度。要是解答提示不全，就開始打電話了。而其所詢問的問題不外乎是：「某某遊戲怎麼過關？」「怎麼改生命點數？」等等。若要立刻一一回答



這些問題，除了請作者錄音之外，別無他法！

⑶文字問題—

對英文只懂得ＡＢＣＤ的國小六年級學生，要玩創世紀Ⅳ，除了「精神可嘉」之外，我想不出其他適切的形容詞。另一種十分類似的情況，就是讀者看到電腦上的文字訊息太多時，不自己查字典，乾脆打電話來問。最後一種，也是最不可原諒的，就是打電話來問說明書中已說的一清二楚的事情！

上面所述的三種玩家心理，算是比較常見的情況，其他千奇百怪的事件也不是沒有，只是案例很少，不在此贅言。

對於一個遊戲的好壞評價，若以角色扮演遊戲爲例，我個人認爲應該考慮下列幾個要素：

①困難度：

每一種遊戲都有某種水平的困難度，以適合各種年齡、程度的玩家。例如「創世紀Ⅳ」適合高中以上的人，而「創世紀Ⅰ」則適合初中以上的讀者。

②佈局：

佈局包括了遊戲原始設計的層次結構，以及幻想力的豐富程度。例如「創世紀Ⅳ」中，要先找到一個魔輪才比較容易接近ABYSS 等有關訊息的來源；或是「星際航艦」中需找到許多特殊物品，以幫助你搜索其他區域。佈局在剛進入遊戲時不容易看出來，但會影響這個遊戲日後的評價。

③畫面好壞：

由於硬體的限制，使得APPLE 在這方面較不突出。但是在IBM PC、任天堂、ATARI ST上的效果就很驚人，尤其是ATARI ST 的畫面效果，比起大型電玩來絕不遜色！

④音響效果：

這一點也是APPLE 的致命傷。雖然有各種音效卡的配合，但仍無法和其他機型的電腦一較長短。但在任天堂或ⅡGS上，則改善了不少（只可惜ⅡGS 儲存音樂所花費的記憶容量太大）。

綜合上文所述，我希望各位電腦高手能在更改磁片資料之前，先考慮一下是否有這個必要。不論是那一種遊戲，只要你憑自己的實力，假以時日，必能玩到結局，否則程式設計師就沒有寫程式的必要了。寫一個永遠玩不完的程式，怎麼賣得出去！尤其是像忍者秘術，創世紀Ⅳ等少見的精品，最好是不要去改。就算要改，也要有個限度，不要改成生命點數高達65535，什麼東西都有，連找都不用找，直接去闖最後一關就行！簡直是太過份了！總而言之一句話，還是放下SECTOR EDITOR，開始重玩吧！相信你在苦盡甘來之際，一定會有另一番新的感受。



施志欣

冰城傳奇人物修改程式



●前言

冰城傳奇(Bard's Tale)自推出後，受到廣大玩家的喜愛，因為它不僅具有傳統角色扮演遊戲(RPG)神話內容的架構設計，而且在畫面上更採用3－D立體前視圖，玩起來頗具臨場感。但初玩者常對新創的人物容易死亡，感到非常困擾；而且金錢和經驗的賺取太慢，容易打斷遊戲的樂趣；尤其人物的屬性更是無法達到盡善盡美。有鑑於此，精訊資訊公司特別推出BTD(Bard's Tale Doc)——冰城傳奇人物修改程式，為廣大的玩家提供解決此一難題的途徑之一。

●進入BTD前

首先，你必須創造一些人，並將他們組成一支隊伍(因為BTD只能修改在隊伍中的人物)。你只要到冒險者之家(Adventurer's Guild)，選擇(A)dd member，提出幾個人進入隊伍，再選擇(D)isk options，然後(S)ave party，給它一個名字。隨後你就可以開始使用BTD了。

```
                MAGICSOFT
                PRESENTS:

          ::::::::::::::::::::
          :                  :
          : BARD'S TALE DOC  :
          :                  :
          ::::::::::::::::::::

          A CHARACTER EDITOR
          FOR BARD'S TALE BY
          ELECTRONIC ARTS.


          BY BRADFORD BRACK


          (C) 1986 BY MAGICSOFT

 MAGIC*SOFT
PO BOX 908-Z
DANVILLE, CA                       415-820-0711
U.S.A. 94526   PRESS SPACE         800-628-2828
```

標題畫面

●如何使用BTD

將BTD磁片放進磁碟機中，開機。不久便看到BTD的畫面，按 SPACE BAR ，放入冰城傳奇的B面(最好先複製一片備份)，任意按一鍵即開始。

首先按 ← → 選擇隊伍，選好之後按 RETURN 即可。接著列出隊伍中人物的名單，同樣用 ↑ ↓ 鍵選擇1人後，按 RETURN ，然後列出有關這個冒險者的資料。

```
BRIAN THE FIST:

STR:  12 <--            CHAIN MAIL
INT:   9                HELM
DEX:  14                GAUNTLETS
CON:  10                TOWER SHIELD
LUK:   6                HALBERD
--SPELLS--
CON:   0
MAG:   0
SOC:   0                SPELL PTS:    0
WIZ:   0                PTS  LEFT:    0
HIT PTS:     30         HPS  LEFT:   28
EXPE: 00002030          GOLD: 00000000



BARD'S TALE CHARACTER EDITOR-BY BRADFORD
BROUGHT TO YOU BY  MAGICSOFT-    BRACK
```

Brian the Fist屬性與法術的原始點數。

現在我以ATEAM中的BRIAN THE FIST為例說明：

①屬性

一共有五項，設定值可由0到18。使用 ↑ ↓ 鍵指定項目後，按 RETURN ，再由 ← → 鍵控制數目之大小，選好後按 RETURN 即可。

冰城傳奇的人物屬性有五：

・STR：力量

．INT：智慧

．DEX：反應力

．CON：體質

．LUK：運氣

關於各屬性的功用請參閱冰城傳奇的中文說明書。

②法術（Spell）和生命（Life）：

包括巫師階級（1到7），法力點數（0到9999）和生命點數（0到9999）。按 ← → 鍵指定項目後，按 RETURN 即可，修改方法同屬性。按 SPACE BAR 可將箭號移到右邊一欄。

法術與生命點數項目：

．CON ：行咒術

．MAG ：魔　術

．SOC ：幻　法

．WIZ ：巫　術

．HIT PTS：生命點數上限

．SPELL PTS：法力點數上限

．PTS LEFT：剩餘生命點數

．HPS LEFT：剩餘法力點數

③金錢（Gold）和經驗（Expe）：

按 ← → 鍵選定後按 Return ，再直接鍵入數字，由最高位開始鍵入。

④裝備：

每一個冒險者可擁有八項裝備。指定項目按 Return 後，可按 ← → 鍵選擇。視窗中一次只能看到五項物品，若一直按 → 鍵可陸續看到二百廿五種物品！

關於各裝備的功能，在「精訊電腦」雜誌第二期上略有提及，請自行參閱，另外在選擇裝備時最好能配合職業。

如圖所示，BRIAN THE FIST 由原來脆弱不堪一擊的戰士，一躍而爲各項屬性達到顚峯狀態的超級戰士。

```
BRIAN THE FIST:

STR: 18 <--             CHAIN MAIL
INT: 18                 HELM
DEX: 18                 GAUNTLETS
CON: 18                 TOWER SHIELD
LUK: 18                 HALBERD
--SPELLS--              LAMP
CON:  7                 LAMP
MAG:  7                 MASTER KEY
SOC:  7                 SPELL PTS: 9999
WIZ:  7                 PTS  LEFT: 9999
HIT PTS: 9999           HPS  LEFT: 9999
EXPE: 99999999          GOLD: 99999999


BARD'S TALE CHARACTER EDITOR-BY BRADFORD
BROUGHT TO YOU BY  MAGICSOFT-   BRACK
```

Brian the Fist修改後的屬性與法術點數。

在人物修改完畢後，可按 S （Save）再按 Y 存入這位冒險者的狀況；或按 Q （quit）再按 Y 結束修改，此時磁碟機會重新啟動。若按 Q 再按 N 的話，電腦會要求你放入「冰城傳奇」人物磁片，重新開始修改。

好了，你還在猶豫什麼？快快動手試試你的新超級戰士！

●後記

在修改人物資料的過程，無論任何職業都可將其改成各項階級均爲七的大法師，並且在戰鬥時仍具有施展法術的能力。如此一來，戰士、吟遊詩人和小偸的地位便大大提高，巫師反而成爲微不足道的人物。

要特別提醒各位玩家一點，BTD 的作用原在提高遊戲樂趣，若是您仗著有它而不尋找魔法物品的來源，這樣遊戲便會變得乏味。您不妨酌情修改，讓它在兼具智慧和樂趣下進行遊戲，相信這是最好的選擇。

/周子浩



開打之前——職業棒球聯盟





■前言

你是職業棒球隊的經理，正坐在場邊球員休室內，爲你的球隊擬訂一份最佳的攻守陣容。在球賽的進行過程當中，你可以依據球員的臨場表現調整陣容，更可以進入球場指導球員做各種棒球的戰術運用，諸如盜壘、觸擊、守備調整、更換投手等等棒球場上常見的動作均可一一呈現在職業棒球聯盟（Micro League Baseball, MLB）的比賽中。

你所率領的職業球隊可以從美國職業聯盟（American League 簡稱AL）或國家職業聯盟（National League 簡稱NL）中挑選，它可以是目前球季中的隊伍，也可以是較早期的熱門球隊，甚至你也能夠從AL及NL中挑選出超級明星隊伍出來。只要你喜歡，都可以將各式各樣的球隊集合到職業棒球聯盟中一較高低。

職業棒球聯盟能夠爲你表現出許多眞實的動作，但它並不是一個「眼睛與手肘」相互協調的動作遊戲，而是必須運用你的大腦運籌帷幄，配合每位球員特性的一個棒球策略遊戲。因此，你也不須集中注意力去打螢幕上小小的一粒光點，只要你下達長打、短打、犧牲打等命令，每一位球員便會依實際狀況做適當的反應。你可以與你的同伴進行球隊經理的鬥智，也可以與電腦進行競賽。

在下列的遊戲說明當中，筆者將分爲遊戲磁片（Game Disk）、球隊經理磁片（GM/Owner's Disk）、攻守記錄編輯磁片（BS/SC Disk）和球隊磁片（Team Disk）等四個部分，加以詳盡的解說，以期使玩者能有充份的資料，妥善運用，在職業棒球聯盟打幾場勝仗！

第一部分・遊戲磁片

一、概說

(1)職業棒球聯盟採用與美國職業棒球聯盟（Major League Baseball）相同的規則，其中有一條必須特別注意的是：

在球隊進行守備時，於同一局中的同一投手任內，你只擁有一次進入投手板與投手會商的權利，超過一次，便得強迫更換投手。

(2)你可以先從兩大職業聯盟中挑選你所要的球隊，排定先發投手、攻守陣容。球賽一開始，在進攻時（Offense）你必須指示球員揮長棒，出其不意的觸擊或打帶跑等等戰術；然後輪到守備（Defense）時，安排守備陣容，挑選適合的投手，再指示投手投出何種球路的球，縮小守備範圍，故意四壞球等等可運用的防守戰術。

(3)球賽進行當中，球場外野區的大顯示牌將會隨時顯示出目前的任何狀況，諸如誰安打上壘、何者被三振、得分記錄等等。

二、進行遊戲

(1)載入遊戲：

將職業棒球聯盟的遊戲磁片放入磁碟機內，打開主機的電源，隔一會兒即可看到標題、設計者名稱及標題畫面。



(2)進行操作選擇幕：

在第一頁操作選擇畫面上，可以進行下列選擇：

N — 開始一個新的比賽遊戲、挑選你想要的球隊及球隊陣容。

D — 進行示範（Demo），由電腦控制兩個隊伍的比賽。要停止示範比賽須將主機電源關閉，然後再重新開機選擇即可。

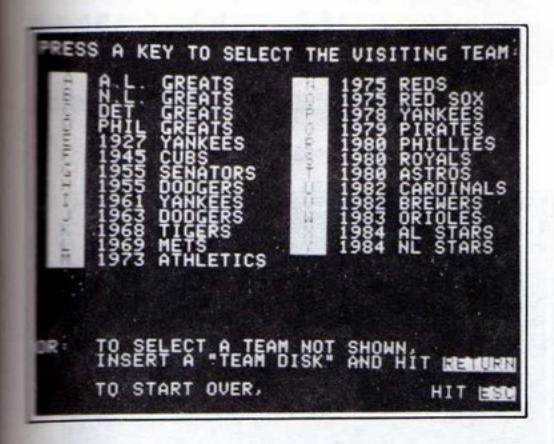
※注意：

在操作選擇畫面時，若於二十秒內不進行選擇，則電腦將會自動載入示範程式爲你示範NL與AL的比賽。

R——繼續前一次存在MLB內未結束的比賽。

(3)按了N鍵之後，螢幕上會顯現出廿五支職業聯盟球隊，此時：

①按英文字母鍵A、B、C……Y以挑選那一隊爲Visiting Term（先攻球隊）或是如果你擁有球隊磁片的話，取出遊戲磁片，置入球隊磁片，再壓下 RETURN 鍵來挑選其內的球隊。或是壓下 ESC 鍵回到前一選擇幕。



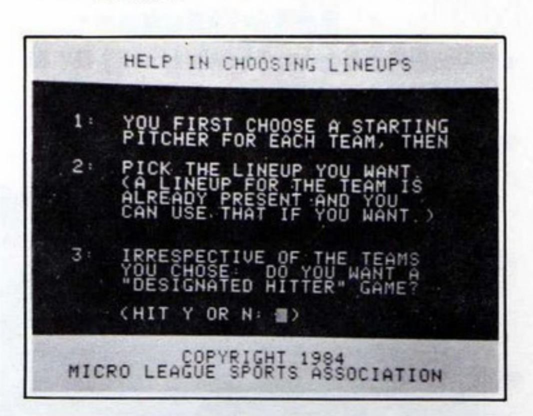
②選了球隊後，再決定此一先攻球隊將由你來當經理（按 RETURN 鍵），或是由電腦來任經理（按 C 鍵）；或是壓下 ESC 鍵重新挑選先攻球隊。

③接著挑選那一球隊爲Home Term（後攻球隊），亦是以字母鍵A、B、C……Y來挑選。若是你擁有球隊磁片，同樣也可以從裏面挑選一隊出來進行球賽；或是壓下 ESC 鍵重新回到第一選擇幕。

④選好球隊後，壓下 RETURN 鍵此一球隊便由你來做經理，或壓下 C 鍵由電腦來當經理，或是壓下 ESC 鍵重新選擇後攻球隊。

※註：你可以直接調度兩支球隊，如此一來即可由你和你的朋友相互對抗，另外也可以兩支球隊均由電腦來調度，這樣便可觀看一場職業棒球賽。或者，一隊由你領軍，另一隊由電腦充當經理，進行一場典型的人與電腦對抗賽。

⑤接着螢幕上會要求你回答：是否要指定打擊（Designated Hitter, DH）Y／N？若回答Y則投手可以不用打擊，而在第五棒設爲指定打擊；回答爲N，則表示投手也要參與打擊。



(4)挑選球員名單：

螢幕依序先顯示先攻球隊的投手名單，然後爲後攻球隊投手名單，接下去爲先攻球隊打擊順序及後攻球隊的打擊順序。

①球賽進行之前的投手挑選：

螢幕上會顯示出三個欄位，依次序分別爲先發投手的各項資料欄位，在場邊練投（In The Bullpen）投手欄位及後備投手（On The Bench）欄位。

而螢幕的最底邊另有六個選擇項：

R——更換先發投手。可將螢幕最底邊後備投手欄位上的第一位投手換上。至於

後備投手欄位上的投手，可以壓下 RETURN 鍵由下而上依次將投手們提升至第一順位。

S —— 可以顯示出投手群的其他狀況記錄。

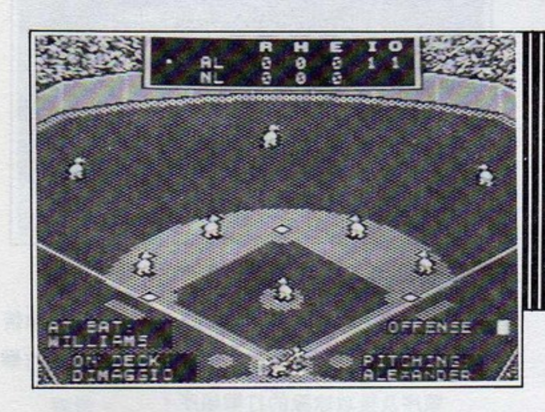
RETURN —— 顯示後備投手名單。每壓一次 RETURN 鍵，投手名單卽由下往上推進一格。

L —— 可以直接進入全隊的攻守陣容進行變動。

T —— 可以直接參看對方的攻守陣容。

ESC —— 安排好投手陣容後壓下此鍵，以表示將此份投手名單送出。

※註：場邊練投（In The Bullpen）投手欄可以由你指定兩名投手先行準備熱身練投，但必須於球賽開始後方可指定。



②球賽之前的打擊／守備陣容調整：

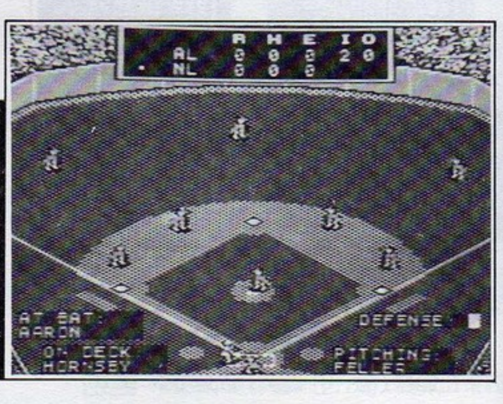
你可以在螢幕顯示投手資料幕時，壓下 L 鍵進入打擊／守備陣容調整幕中，或壓 ESC 鍵到此一調整幕。而在螢幕上分成兩個欄位，上欄爲打擊順序資料欄，下欄爲後備球員資料欄。以下說明各功能鍵的意義：

1～9 — 數字鍵 1 到 9 分別代表 1 到 9 棒。當你欲調整打擊順序時，只須壓下某一數字鍵，再壓 RETURN 鍵由下而上顯示出後備球員的名單，直至你覺得滿意的人選列在第一順位，再壓下 R 鍵換上此位打者。若你想調動打擊次序或守備陣容時，可再壓一次螢幕上欄的攻守陣容內的第二號數字鍵：

B 鍵：可交換此二位球員的打擊順序，但守備位置不變。

F 鍵：可交換此二位球員的守備位置，但打擊順序不變。

S —— 可顯示出螢幕上所列球員名單的其他攻守資料記錄。



RETURN —— 顯示後備球員名單，每壓一次 RETURN 鍵，這位球員卽由下往上推進一格。

P —— 可回到投手顯示幕。

T —— 可直接參看對方的攻守陣容。

ESC —— 當你調整妥當攻防陣容後，壓下此鍵以表示將此名單送給大會。

※註：當你與電腦進行對抗的時候，也可以爲電腦的投手、進攻陣容做一番調整。

(5)球賽進行中球員的替換：

(A)當你的球隊在打擊（Offense）時：

①代打：數字鍵7。

②代跑：數字鍵8。

壓下數字鍵7或8，螢幕上方會顯示出目前各壘上球員的名稱。H爲本壘，1B爲一壘，2B爲二壘，3B爲三壘。

螢幕下方爲後備球員的名單，壓下H、1、2、3可分別指定要代替那一個壘上的球員，然後壓下 RETURN 鍵以顯示出後備球員名單，每壓下一次，球員即由下往上推進一格。壓下 R 鍵即將後備球員的第一順位替換上去。其他S鍵、P鍵、T鍵的功能與前面所述同，壓下 ESC 鍵即回到棒球場上。

③列出攻守陣容：數字鍵9。壓下數字鍵9，螢幕上即顯示出目前的攻守名單，並可加以調整，方法如前節所述。壓下 ESC 鍵即重回棒球場。

※註：這裏的所有指令均可在選擇後，隨即以 ESC 鍵取消。

(B)當你的球隊在防守（Defense）時：

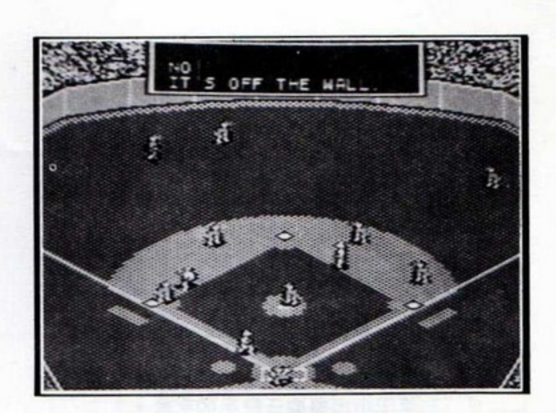
①列出攻守陣容：

數字鍵9，其功能與前一節的③相同，可以更換球員。

②到投手板開緊急會議：

數字鍵0，此舉可讓你的投手舒緩一會兒心理壓力，也可以要後援投手開始進行暖身運動，或是更換投手。

由於職業棒球聯盟的規定，在同一局同一投手任內叫兩次暫停與投手會商，便得強迫更換投手，因此，在壓下數字鍵0之前請愼重考慮。



在螢幕列出投手名單後：

B——要後援投手進行暖身運動或停止暖身運動，而當你壓下 B 鍵後，用

W鍵：指定列於後備投手欄第一順位的投手，到第一練投區練投。

E鍵：結束後援投入的練投。

其他 RETURN 鍵、S 鍵、P 鍵、T 鍵的功能均與前節相同。

C——換投手。

壓下 C 鍵後，假若練投區有後援投手在練投，壓下數字鍵1或2，即可將1號或2號後援投手調上球場；若是你想直接從後備投手欄挑選投手，壓下 B 鍵即可將列於後備投手欄上第一順位的投手調上場，至於如何從後備投手欄中挑選合意的投手，方法同前節所述。但必須注意的是，這位投手未經暖身運動即出場主投，他的表現可能會極不穩定。

三、投手名單與攻守名單的記錄顯示

球員攻防記錄表上所顯示的資料爲這位球員在整個球季中攻守記錄。假如在球季中有跨隊的情形

，在其前後所參加球隊的攻守記錄亦一併計算在內。

①投手防守記錄：

共兩頁（按 S 鍵可顯示第二頁）。

P：R表右投手，L表左投手。

W&L：表示贏球場數及輸球場數。

ERA：每場球賽的平均責任失分。

IP：這一球季中總共出場投球局數。

H：被擊出安打數。

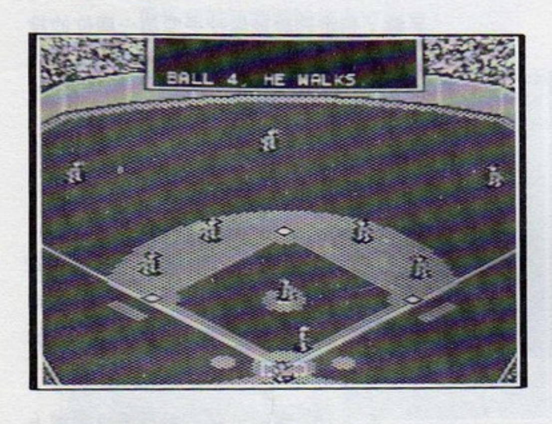
G：在球季中出場擔任投手的次數。

CG：完投次數。

SV：擔任救援投手的次數。

BB：四壞球記錄。

SO：三振記錄。



②球員攻防記錄：

共三頁（按 S 鍵可依次序顯示）。

第一頁：

B：R表右手打擊，L表左手打擊，S表左右手均可打擊。

FLD：第一守備位置／第二守備位置（詳見下一節）。

AVG：打擊率。

HR：全壘打數。

RBI：本球季中的打點。

第二頁：

H：本球季中的安打次數。

SO：本球季中三振次數。

BB：本球季中獲得四壞球次數。

SB：本球季中的盜壘次數。

第三頁：

AB：打次。

H：一壘安打數。

2B：二壘安打數。

3B：三壘安打數。

HR：全壘打數。

※註：假如你使用的是MLB的球隊磁片，其中或許會有某些球員的攻防記錄全部空白，那是由於這些球員爲新手，尚無任何職業隊的經驗，你可以大膽啓用他們，也許他們就是未來的明星球員呢！

若你手邊擁有最新球季的球隊磁片，則球員的攻守記錄將會完全比照最新的資料填列於螢幕之上。

③守備位置：

有許多球員在棒球場中可擔任不止一種的守備位置，因此在MLB的守備記錄上有第一守備位置與第二守備位置的記錄顯示。例如：61 Yankees 隊的Elston Howard 登記爲C/1B表示他能夠擔任catcher（捕手），又能充任first baseman（一壘手）。

有些球員的守備位置欄顯示的是IF（infield）或OF（outfield），表示可擔任一般的內野守備位置或外野守備位置。但如61 Yanks 的 Clete Boyer 顯示的是3B／SS（三壘手／游擊手），可知對於其他的內野守備位置，他應該也不難擔任才是。

安排球員的守備位置必須恰當，若將擔任內野守備的球員放置到外野去，可想而知本球隊的外野守備會變成如何。下列是各守備位置的英文代號：

C——捕手
1B——一壘手
2B——二壘手
3B——三壘手
SS——游擊手
DH——指定打擊
RF——右外野手
CF——中間手
LF——左外野手
IF——一般內野各個位置均可
OF——一般外野各個位置均可

某些球員如曾擔任特殊守備位置，皆可於MLB的統計表上查詢到其防守率、擲球力及其在球場上的表現。大體而言，其評斷標準是以大聯賽(Major League 註)的球員平均防守率爲標準。因此，有些球員的記錄較佳，有些則低於平均。大部份的MLB經理們應對球員的防守素質瞭如指掌。

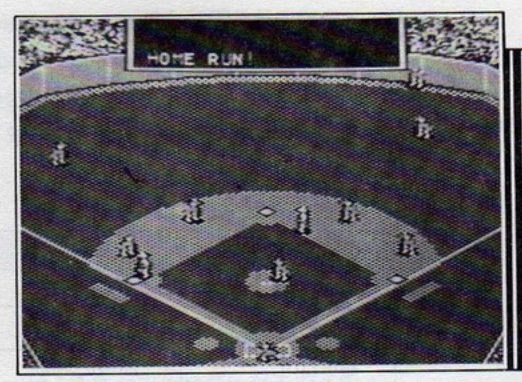
※註：美國職業棒球隊是由Major League(大聯賽)以及Minor League(小聯賽)所組成。而大聯賽是以下列二個聯盟爲中心，分別由十二支球隊組成。

美國棒球聯盟 American League

地　區	隊　名
New York	Yankees
Cleveland	Indians
Boston	Red Sox
Chicago	White Sox
Detroit	Tigers
Washington	Senators
Baltimore	Orioles
Kansas City	Royals
Minnesota	Twins
California	Angels
Milwaukee	Brewers
Oakland	Athletics









國家棒球聯盟National League

地　　區	球　　隊
San Francisco	Giants
Atlanta	Braves
Los Angeles	Reds
St. Louis	Cardinals
Pittsburgh	Pirates
Philadelphia	Phillies
New York	Mets
Houston	Astros
Montreal	Expos
San Diego	Padres
Chicago	Cubs

④盜壘記錄與跑壘速度：

在螢幕上的 SB 不但是盜壘記錄同時亦反映出其跑壘的速度，大部分的球員其 S B 的記錄是根據其壘間速度和盜壘的能力而定，有一些球員（例如Ricky Henderson、Maury Wills 等等）的速率就偏快，而像Greg Luzihski 的速率便偏慢。

四、球賽策略指示

由於你是球隊的經理，球員無論在進攻或防守時都會要求你下指示，你必需配合比賽情況當機決定最正確的戰略。一場球賽的輸贏也全在於你正確的判斷，雖然球員們全是職業球員，具有最基本的棒球水準，然而兩隊實力平均時，決策是最重要不過了。

球賽策略的下達只要你壓下鍵盤的數字鍵即可，下面便爲你做詳細的說明：

(1)打擊——

此時螢幕上顯示出 offense 字樣。

①當壘上無跑者時：

數字鍵 0：讓打擊者任意自由揮棒（按 RETURN 鍵亦可）。

數字鍵 6：做個意外的觸擊，假若三壘有人，這是個強迫取分的好方法。

②當壘上有跑者時：

除了數字鍵 0 與 6 可使用外，尙可運用下列戰術：

數字鍵1：讓打者任意自由揮棒，跑者會積極準備往下一個壘推進。但是，當下一位打擊手擊出較近的高飛

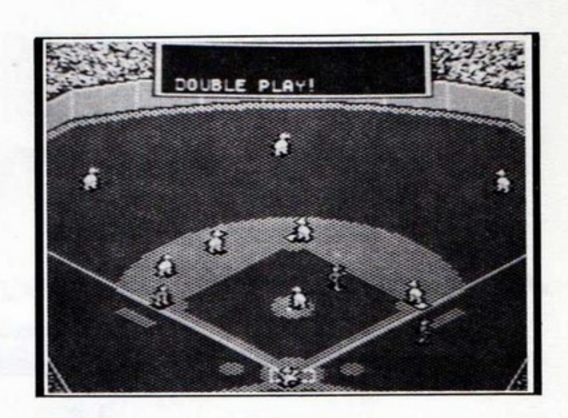
球時，正常狀況的跑者不會太冒然的輕易離壘，而在你發出此一指示後，跑者被刺殺出局的風險將大爲增加。

數字鍵 2 ：讓打者任意自由揮棒，壘上跑者採較爲謹愼安全的跑壘態度。當你下達此一指示時，壘上的跑者將非常謹愼，除非他能得到打擊手的掩護，否則你可以利用此一指示而要壘上球員不要輕易盜壘，以免因壘上的跑者輕易離壘而慘遭刺殺出局。

數字鍵 3 ：盜壘。當一、三壘有跑者時，不要冒然使用盜壘的戰術，三壘的跑者必須先等待捕手對於你的離壘做了任何反應的動作後，才決定是否盜回本壘。當只有三壘上有我們的球員，或二、三壘上有我們的球員或是正處於滿壘的情況，三壘上的球員試着盜回本壘是件危險的戰略，必須愼重考慮才是。

數字鍵 4 ：打帶跑。由打擊者任意揮棒，並且指示跑者在投手投出球的同時往下個壘推進。假如此刻打者能夠及時擊出滾地球，便可幫助壘上的球員攻佔下一個壘；但是，如果打擊者揮棒落空，壘上的跑者可能會因此而被刺殺，或是打者擊出一個不太好的球，甚至也會因此而造成雙殺的慘況 (double play)。

數字鍵 5 ：犧牲短打。指示打擊者做個犧牲短打以幫助壘上的跑壘員取得較佳的得分位置，但是犧牲短打並不適用於已有兩人出局的情況下，若是你覺得打擊者在此刻應該擊出短打，或許改用 6 做個意外的觸擊較爲合適。



數字鍵 7 ：代打（詳見球賽中球員的替換一節）。

數字鍵 8 ：代跑（詳見球賽中球員的替換一節）。

(2)守備——

此時螢幕上會顯示出 Deffense 的字樣？

數字鍵 1 ：快速直球（壓下 RETURN 鍵亦可）。

數字鍵 2 ：曲球。

數字鍵 3 ：上飄球。

數字鍵 4 ：慢速下墜球。

數字鍵 5 ：故意壞球。當你意識到對手可能會採取盜壘或是打帶跑的戰術時，可以指示投手故意投出壞球，引誘對手上當，再讓捕手將他封殺出局。但是在同一打擊者連續使用了兩次或三次的故意壞球，將很可能導致

投手再投出壞球而保送該名球員上壘。

數字鍵 6：一、三壘縮小防守範圍。在投手投出球的同時，一、三壘守備員向本壘縮小守備範圍，如此可減少對方採取觸擊的成功機率，並且可穩穩地牽制住三壘的跑者。但是，如此做守備調整，也會相對增加一、三壘方向的強勁滾地球成爲安打的可能。

數字鍵 7：縮小內野守備範圍，在投手投出球的同時，縮小內野的守備範圍。此一策略可能因對方擊出滾地球而使三壘上的跑者不敢輕易亂動，或是造成三壘的跑者被封殺在本壘之前。相對的，若對方擊出強勁滾地球，也可能增加此滾地球成爲安打的機會。

數字鍵 8：故意四壞球。故意將強打者保送上壘，再來對付下一位較弱的打擊手，特別是在球賽接近尾聲，爲了防止強打者擊出任何可讓你痛失江山的長打時，最常採用。

當然，在滿壘時故意四壞球將免費造成對方擠進一分，請注意。

※註：無論是在進行打擊或守備時，你都可以壓下 9 號鍵以查看你的攻守陣容，甚至變更你的攻守陣容。

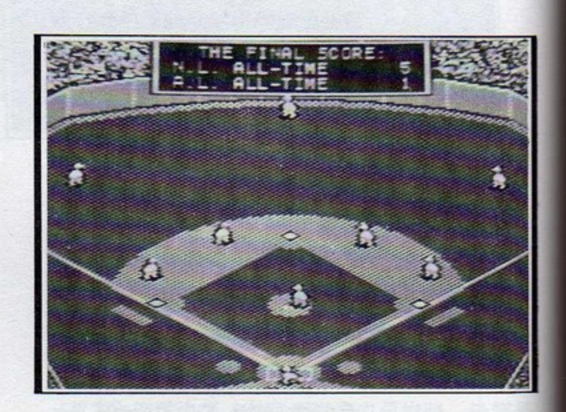
五、特殊功能鍵

當螢幕上出現offense／Defense 字樣時，你可以按以下各鍵，下達命令：

R鍵：可以使球員在每一局的攻守互換時，直接出現在守備位置，以節省上、下場交替的時間。

M鍵：聲音開關。

S鍵：假如你擁用MLB球隊磁片，可以選擇此項功能將比賽未完的遊戲保留在球隊磁片上，以待下回繼續比賽。每一張球隊磁片上每次只能貯存（ Save ）一個未完成的遊戲。



六、附註

(1)MLB遊戲磁片上的每一位球員都具職業選手身份，因此若投手投出一個壞球（故意壞球除外），即以四壞球計，相對的打擊者一次揮棒落空也以三振出局計。

(2)示範球賽由美國職業聯盟與國家職業聯盟有史以來的最佳明星球員（All-Time Greats）來進行對抗比賽。

(3)在球賽進行當中，除了螢幕上的顯示幕會隨時報導球賽實況外，螢幕左下角也有兩個顯示幕，上方顯示幕顯示出目前打擊手的名稱，下方顯示幕顯示出下一棒打者的名稱。螢幕右下角亦有兩個顯示幕，上方顯示幕係Offense 或 Defense 的等待指示幕，下方則顯示目前投手的名稱。

(4)螢幕計分板上的顯示：

R：得分記錄。

H：安打記錄。

E：失誤記錄。

I：目前局數。

O：出局人數。







第二部分・球隊經理磁片

一、關於球隊經理磁片

現在假設您是球隊的經理，有權交換或召募球員，甚至將球員編入預備隊中。如果您願意，也能夠更改並保留球員在本球季中的攻守資料，改變球隊成員名單，或者與球員解約，同時您也可以自己創造一支專屬的球隊。

本磁片可用來叫出MLB 球隊磁片或遊戲磁片上的任何球隊，並依照您的願望來改組球隊，以期在MLB 比賽中一顯身手。

二、一般功能

每張球隊經理磁片上最多可容納卅二支球隊資料，另還擁有供交換保留或徵募球員的預備隊可暫時安置球員，直到該球員完成交換或解約爲止。同時也可將遊戲磁片或ＭＬＢ球隊磁片上的球隊或球員「挖角」到本磁片的球隊中，或者自行憑想像力創造一支球隊。

每支完整的球隊應擁有十五名打擊者和十名投手以及所有球員的攻守資料，如此才能參加ＭＬＢ的比賽。這些有資格與賽的隊伍，可能成爲某年度的冠軍球隊，事實上只要您有了本磁片，就有機會集合現役、退休甚或新手等球員組成一支球隊。不論這些球員散佈於ＭＬＢ所屬的任何球隊，只要出現在ＭＬＢ球隊磁片上，您都可以毫無困難地將其「挖」到您的球隊，眞是集天下英才於一隊，不亦快哉！

使用本磁片有兩個基本方式：

①先將球隊經理磁片載入，然後按下 RETURN 鍵進入選擇頁。

②先載入ＭＬＢ遊戲磁片，然後再由本磁片上選擇與賽的球隊。在使用本項功能時，僅有完整的球隊（即擁有十五名打擊者、十名投手，及其攻守資料）會顯示出來，以供比賽之選擇。

三、選擇頁

顯示本磁片可供選擇的主要功能，僅需按下相關鍵即可進行該功能。如果您想返回選擇頁，按下 ESC 鍵即可。

```
MICRO LEAGUE
BASEBALL
GENERAL MANAGER / OWNER DISK

PRESS:  C  COPY A TEAM FROM ANOTHER DISK
        D  DELETE A TEAM FROM THIS DISK
        E  EDIT STATS OR CHANGE ROSTER
        N  TO CREATE A NEW TEAM
        R  RENAME A TEAM ON THIS DISK
        T  TO SEE THE TEAMS ON THIS DISK
        V  TO VERIFY A TEAM'S STATUS

(C) COPYRIGHT 1985
MICRO LEAGUE SPORTS ASSOCIATION
```

四、球隊及球員名單

在選擇頁按下[T]鍵可顯示球隊經理磁片上的球隊名單。這份名單可隨時增添或創造，也可除去不要保留的球隊（至多可存放卅二支球隊名單），由MLB的遊戲磁片也可使本磁片上的球隊進行比賽。每支球隊前的字母A至Z及 數字1至6的目的，在於讓玩者能迅速挑選參加比賽的球隊。如果想查看其他MLB磁片上有何球隊存在，可將該磁片置入磁碟機，然後按下 [RETURN] 鍵，其球隊名單就可列示出來。

五、查閱球員及其攻守資料

```
GENERAL MANAGER / OWNER DISK DIRECTORY

 A   1927 YANKEES
(B)  1984 PHILLIES

        PRESS A KEY TO SELECT A TEAM,
  CHANGE DISKS AND PRESS RETURN FOR MORE,
       OR PRESS ESC TO START OVER.
```

本項功能用以查閱球隊是否已具有出賽資格，或爲何未具出賽資格。在按下[V]鍵後即顯示本磁片上的球隊名單（如圖），每支球隊前的字母或數字如果沒有括弧，則表該球隊球員及其攻守資料齊全，已可參加MLB的比賽；但該字母或數字出現在括弧號中，則表該球隊球員不齊或其攻守資料不完整，如欲進一步詳查，按下該項字母或數字再按 [RETURN] 鍵，將會爲您列示如下的一項或多項原因：（如圖）

⑴一至八棒的守備位置未安排妥當。

⑵球員的姓名空白（十五名打擊或十名投手配置不齊）。

⑶一位或數位打者無打擊記錄。

⑷一位或數位投手無投球記錄。

```
THIS TEAM HAS THE FOLLOWING ERRORS:

AT LEAST ONE PLAYER HAS A BLANK NAME.
AT LEAST ONE PITCHER HAS AN "IP" OF 0.

PRESS RETURN TO VERIFY ANOTHER TEAM,
       OR ESC TO START OVER.
```

六、複製球隊

在選擇頁按下[C]鍵可將整支球隊複製到本磁片上，包括了遊戲磁片及MLB球隊磁片上的任一球隊。其所有球員及攻守資料皆可完全複製，然後您可重新整編該球隊，例如：交換或解雇球員、編輯球員攻守資料等。

在按[C]鍵（以複製某一球隊）後，應依下列步驟進行複製球隊工作：

(A)移去本磁片且放入您欲複製球隊的磁片，按 [RETURN] 鍵。

(B)按下字母以選擇球隊。

(C)按 [RETURN] 鍵，以載入該球隊的資料於記憶體。

(D)再將球隊經理磁片放入磁碟機。

(E)按下 [RETURN] 鍵即可將該球隊複製到磁片上了。

以上每一進行步驟在螢幕下方皆會顯示出來。現在該球隊將出現在球隊經理磁片的球隊名單上，同時由選擇頁上您可隨時按下[E]鍵，以進行該球隊的

編輯和變更攻守資料工作。

```
INSERT THE DISK WITH THE TEAM YOU
WISH TO COPY AND PRESS RETURN,
OR PRESS ESC TO START OVER.

TEAM DATA DISK DIRECTORY

1985 ORIOLES        1985 BRAVES
1985 RED SOX        1985 CUBS
1985 ANGELS         1985 REDS
1985 WHITE SOX      1985 ASTROS
1985 INDIANS        1985 DODGERS
1985 TIGERS         1985 EXPOS
1985 ROYALS         1985 METS
1985 BREWERS        1985 PHILLIES
1985 TWINS          1985 PIRATES
1985 YANKEES        1985 CARDINALS
1985 ATHLETICS      1985 PADRES
1985 MARINERS       1985 GIANTS
1985 RANGERS
1985 BLUE JAYS

PRESS RETURN TO COPY THIS TEAM,
OR PRESS ESC TO SELECT A DIFFERENT TEAM.
```

七、球隊除名(解散)

在選擇頁按下D鍵，並進入本磁片的球隊名單（如圖），在挑選欲除去的球隊之後，同時按下 CTRL 鍵及 D 鍵，即可永久的從磁片上除去這支球隊。當本磁片已存滿卅二支球隊後，如欲再存入某球隊資料，即可使用本項功能先除去一支球隊。當然本磁片上的球隊可直接複製到另一張球隊經理磁片上，如此就不必考慮永久地除去某球隊了。

```
GENERAL MANAGER / OWNER DISK DIRECTORY

1927 YANKEES
1984 PHILLIES
1985 ROYALS

PRESS CTRL-D TO DELETE THIS TEAM,
OR PRESS ESC TO SELECT A DIFFERENT TEAM.
```

八、球員名單的更動

在選擇頁按下 E 鍵，先查看球隊經理磁片上的球隊名單，挑選一支您所中意的球隊以進行編輯、更動攻守資料或改變球隊的成員。

如果想改變球員名單可按下C鍵，並依照螢幕下方的指示進行。

(1)按下球員名字前的字母，以交換球員或將其轉入預備隊或將其刪除。

(2)按下 P 鍵以增加球員，該球員可能來自本磁片或ＭＬＢ球隊磁片上的任一球隊，或是一位新進球員。

在挑出欲處理的球員資料之後，螢幕下方將出現D.S.T 三項功能鍵，分述如下：（如圖）

```
1927  NEW YORK      YANKEES    ROSTER

# ----N-A-M-E---- B -FLD- -AVG-  HR RBI

A COMBS           L CF/OF  .356   6  64
B KOENIG          S SS/    .285   3  62
C RUTH            L RF/    .356  60 164
D GEHRIG          L 1B/    .373  47 175
E MEUSAL          R LF/OF  .337   8 103
F LAZZERI         R 2B/SS  .309  18 102
G DUGAN           R 3B/    .269   2  43
H COLLINS         R  C/    .275   7  36
I PASCHAL         R OF/    .317   2  16
J MOREHART        L 2B/IF  .256   1  20
K BENGOUGH        R  C/    .247   0  10
L GAZELLA         R 3B/SS  .278   0   9
M WERA            R 3B/IF  .239   1   8
N DURST           L OF/    .248   0  25
O GRABOWSKI       R  C/    .277   0  25

D  PERMANENTLY DELETE THIS PLAYER
S  SEND TO RESERVE LIST OR OTHER TEAM
T  TRADE WITH ANOTHER     ESC START OVER
```

(1) D 鍵：

按下球員前的代表字母，可以永久除去該名球員，詳細步驟可依螢幕下方指示進行。除去某球員意謂將其解約，使從球隊中除名。

(2) S 鍵：

把某球員轉入預備隊名單中或本磁片的其他球隊，可知本功能可將球員送至兩個可能的「目的地」（如圖）。

①轉到本磁片上的其他球隊。但該球隊已配置十五名打擊手及十名投手，處於額滿狀態，除非能空出位置，否則無法妥善安插該球員。假設某球隊尚未滿額，您可利用本功能鍵選擇球員，將該球隊補滿額，依循螢幕下方的指示選擇接受補額的球隊，按下 RETURN 鍵就可把球員資料轉至該隊。

②轉至預備隊。某些尚有利用價值您不願馬上將他除名或與其他球隊交換的球員，您可將其暫時列入預備隊的名單中（如圖）。有了預備隊，您可慢慢考慮其中球員的去留問題，當決定之後，您可將其轉至另一球隊或徵召回原球隊或永久地將其除名。

1927 NEW YORK YANKEES ROSTER

#	----N-A-M-E----	B	-FLD-	-AVG-	HR	RBI
A	COMBS	L	CF/OF	.356	6	64
B	KOENIG	S	SS/	.285	3	62
C	RUTH	L	RF/	.356	60	164
D	GEHRIG	L	1B/	.373	47	175
E	MEUSAL	R	LF/OF	.337	8	103
F	LAZZERI	R	2B/SS	.309	18	102
G	DUGAN	R	3B/	.269	2	43
H	COLLINS	R	C/	.275	7	36
I	PASCHAL	R	OF/	.317	2	16
J	MOREHART	L	2B/IF	.256	1	20
K	BENGOUGH	R	C/	.247	0	10
L	GAZELLA	R	3B/SS	.278	0	9
M	WERA	R	3B/IF	.239	1	8
N	DURST	L	OF/	.248	0	25
O	GRABOWSKI	R	C/	.277	0	25

IF YOU ARE SURE YOU WANT TO PERMANENTLY
DELETE THIS PLAYER, PRESS CTRL-D
OR PRESS ESC TO START OVER

⑶ T鍵：

與其他球隊交換球員。您可由本磁片上的兩支球隊交換其球員，在決定交換的人選後，按下 T 鍵，您會看到本磁片的球隊名單。在選擇球隊及球員後按下 RETURN 鍵，即可自動完成球員交換工作，其所有資料亦隨球員轉換。

注意：球隊資料及球員名單出現時，打擊手總是排在前面，如按下 P 鍵，則投手名單立刻顯示。（如圖）

九、新球員加入

在選擇頁按下 E 鍵後，按下 C 鍵可更改球員名單，接著按下 P 鍵以加入新球員。這球員可能來自三個地方：

⑴本磁片上的其他球隊或預備隊。

⑵MLB 其他磁片上的球隊。

⑶純粹新加入的球員，從未出現在MLB 的比賽中。

關於前兩項來源，應先按下 T 鍵，以通知電腦所欲加入的球員會出現在 MLB 的某球隊。其次，再選擇該球員所屬的球隊，然後挑出該球員（僅須按下球隊或球員前的字母鍵），球隊經理再按 RETURN 鍵，如此即可將新加入的球員資料存在磁片。請注意，這位球員不但將出現在本磁片，也會保留在原球隊中，球隊經理如此才可供您隨時將該球員資料再加入其他磁片。

至於第⑶項的新球員加入，則需費些功夫——將其攻守資料經由鍵盤輸入。首先按下 R 鍵，游標會出現在球員名單的第一位球員的名字上，有關需輸入的資料容下節詳細討論。不過應記住，由MLB磁片上已存在的球員轉加入新球隊遠較創造一位新球員手續上簡單多了。

十、編輯／變更攻守資料

在選擇頁按下 E 鍵選擇一支球隊後，按下 RETURN 鍵，首先螢幕上會顯示打擊手的資料，此時按 S 鍵可查看另外球員的攻守資料（總共有四頁）；按下 P 鍵可看到投手的資料；按下 C 鍵表更換球員（前節已討論過）；按 L 鍵表更動打擊順序；E 鍵表編輯球員資料；按 ESC 鍵則可返回選擇頁。

移動游標的方法：

・箭號鍵：上、下、右、左（有些鍵盤僅有左、右鍵）鍵可移動游標，但不會消除名單上的資料。

・空白鍵：由左至右移動游標，且會消除所經過的資料。

・RETURN：無論游標在何欄，資料每次向下移一行。

(1)打擊手資料頁

1927 NEW YORK YANKEES ROSTER

#	----N-A-M-E----	B	-AB	-H-	-SO	-BB	-SB
	COMBS	L	648	231	31	62	15
	KOENIG	S	526	150	21	25	3
	RUTH	L	540	192	89	138	7
	GEHRIG	L	584	218	84	109	10
	SAMUEL	R	701	191	168	28	72
	LAZZERI	R	570	176	82	69	22
	DUGAN	R	387	104	37	27	1
	COLLINS	R	251	69	24	54	0
	PASCHAL	R	82	26	10	4	0
	MOREHART	L	195	50	18	29	4
	BENGOUGH	R	85	21	4	4	0
	GAZELLA	R	115	32	16	23	4
	WERA	R	42	10	5	1	0
	DURST	L	129	32	7	6	0
	GRABOWSKI	R	195	54	15	20	0

PRESS: E EDIT STATS C CHANGE ROSTER
S MORE STATS P FOR PITCHERS
L EDIT LINEUP ESC TO LEAVE

A第一頁：（如圖）

・Name：姓名，最多可以十四個字母命名，本欄在每頁資料皆顯示。

・B：打擊位置（R：右打者，L：左打者，S：皆可打擊）。

・FLD：守備位置（"／"左邊爲主要守備位置，右邊爲次要守備位置）。以籠統方式概括稱呼守備位置亦被接受，例如：OF表 Out－field（外野），IF表infield（內野）。本項資料在第四頁會配合RAT（守備位置比率）再度出現。

・AVG：打擊率，根據您所輸入的安打數及打數（AB）會自動算出其打擊率。

・HR：全壘打數。

・RBI：打點。

註：在完成某頁的球員資料編輯更動後，可按 ESC 鍵再按 S 鍵，以顯示下一頁的攻守資料（如圖），但需再按 E 鍵才能再進行該頁資料的編輯更改工作。

1927 NEW YORK YANKEES ROSTER

#	----N-A-M-E----	B	-FLD-	-AVG-	HR	RBI
	COMBS	L	CF/OF	.356	6	64
	KOENIG	S	SS/	.285	3	62
	RUTH	L	RF/	.356	60	164
	GEHRIG	L	1B/	.373	47	175
	SAMUEL	R	2B/	.272	15	69
	LAZZERI	R	2B/SS	.309	18	102
	DUGAN	R	3B/	.269	2	43
	COLLINS	R	C/	.275	7	36
	PASCHAL	R	OF/	.317	2	16
	MOREHART	L	2B/IF	.256	1	20
	BENGOUGH	R	C/	.247	0	10
	GAZELLA	R	3B/SS	.278	0	9
	WERA	R	3B/IF	.239	1	8
	DURST	L	OF/	.248	0	25
	GRABOWSKI	R	C/	.277	0	25

PRESS: E EDIT STATS C CHANGE ROSTER
S MORE STATS P FOR PITCHERS
L EDIT LINEUP ESC TO LEAVE

B第二頁：（如圖）

球員名字及打擊位置仍在本頁顯示，另有AB：打擊次數，H：安打總數，SO：三振次數，SB：盜壘成功次數。

C第三頁：（如圖）

本頁顯示的資料有——2B：二壘打數，3B：三壘打數。前面出現的資料如球員名字、打擊位置、打數、安打數、全壘打數，爲了編輯時方便比照，在本頁仍出現。如在本頁更動上述資料，其前頁的相關資料亦會自動隨著變動。

1927 NEW YORK YANKEES ROSTER

#	----N-A-M-E----	B	-AB	-H-	2B	3B	HR
	COMBS	L	648	231	36	23	6
	KOENIG	S	526	150	20	11	3
	RUTH	L	540	192	29	8	60
	GEHRIG	L	584	218	52	18	47
	SAMUEL	R	701	191	36	19	15
	LAZZERI	R	570	176	29	8	18
	DUGAN	R	387	104	24	3	2
	COLLINS	R	251	69	9	3	7
	PASCHAL	R	82	26	9	2	2
	MOREHART	L	195	50	7	2	1
	BENGOUGH	R	85	21	3	3	0
	GAZELLA	R	115	32	8	4	0
	WERA	R	42	10	3	0	1
	DURST	L	129	32	4	3	0
	GRABOWSKI	R	195	54	2	4	0

PRESS: E EDIT STATS C CHANGE ROSTER
S MORE STATS P FOR PITCHERS
L EDIT LINEUP ESC TO LEAVE

1927 NEW YORK YANKEES ROSTER

#	----N-A-M-E----	B	-FLD-	RAT	SPD	BPOS
	COMBS	L	CF/OF	3/2	4	1
	KOENIG	S	SS/	2/0	3	2
	RUTH	L	RF/	2/0	2	3
	GEHRIG	L	1B/	3/0	3	4
	SAMUEL	R	2B/	2/2	5	5
	LAZZERI	R	2B/SS	3/2	4	6
	DUGAN	R	3B/	2/0	3	7
	COLLINS	R	C/	2/0	2	8
	PASCHAL	R	OF/	1/0	3	DH
	MOREHART	L	2B/IF	1/1	3	
	BENGOUGH	R	C/	2/0	3	
	GAZELLA	R	3B/SS	2/1	3	
	WERA	R	3B/IF	2/1	3	
	DURST	L	OF/	1/0	3	
	GRABOWSKI	R	C/	2/0	3	

PRESS: E EDIT STATS C CHANGE ROSTER
S MORE STATS P FOR PITCHERS
L EDIT LINEUP ESC TO LEAVE

D第四頁：（如圖）

・BPOS（Batting Positions）：打擊順序，在資料的最右側，由上依序而下為1至8棒加上一位DH（投手指定打擊）計九棒。如果您在遊戲磁片開賽前選擇DH，則出賽球員為上述九棒。本項資料僅僅供參考之用，無法在本頁直接進行編輯更改。

註：如果想更改打擊順序，請按 L 鍵可看到球員打擊順序的詳情（如圖），挑出兩位想相互交換順序的球員後，按下 RETURN 鍵即可更改順序（如圖）。

・RAT：守備位置比率，即擔任主、次要守備位置的比率。其數值可為0、1、2或3，0為表極不合適擔任該位置；1表可勉强擔任，但表現欠水準；2表可擔任該守備位置，表現正常但非最佳；3表最佳守備位置，屬滴水不漏型的「金手套」。您可編輯更動本項資料，不過即使該球員的RAT很高（例如為3），如果球的落點很好，他還是無法接到球；但是球員的RAT很小，則儘管球的落點不佳，打擊者也不易被刺殺出局。因此本項資料對球員守備有很大的關聯。

・SPD：跑壘速度，範圍由1至5顯示球員在盜壘時的跑壘速度及其機智。本聯盟賽中球員的平均跑壘速度為3。本項資料也可編輯更動，您可將所有球員的SPD值改為5，成為極具爆發力的跑壘者。

(2)投手資料頁：

當您位於打擊手資料頁，可按下 P 鍵查看投手資料，如下列各頁：

A第一頁：

・Name：球員姓名最多可由十四個字母組成，本項資料在往後各頁將皆顯示。

・　P　：R（右投手）或L（左投手）。

・W－L：勝負記錄。

・ERA：平均責任失分。

・ IP ：出場投球局數。

・　H　：被擊出的安打數。

1927 NEW YORK YANKEES ROSTER

# ----N-A-M-E----	P	-W-L-	-ERA-	-IP	-H-
SHOCKER	R	18- 6	2.84	200	207
THOMAS	R	7- 4	4.85	89	111
HOYT	R	22- 7	2.64	256	242
MOORE	R	19- 7	2.28	213	185
PENNOCK	L	19- 8	3.00	210	225
PIPGRAS	R	10- 3	4.12	166	148
RUETHER	L	13- 6	3.38	184	202
SHAWKEY	R	2- 3	2.86	44	44
BEALL	R	0- 0	9.00	1	1
GIARD	L	0- 0	8.00	27	38

PRESS: E EDIT STATS C CHANGE ROSTER
S MORE STATS B FOR BATTERS
L EDIT LINEUP ESC TO LEAVE

1927 NEW YORK YANKEES ROSTER

# ----N-A-M-E----	P	-G	CG	SV	-BB	-SO	S
SHOCKER	R	31	13	0	41	35	R
THOMAS	R	21	1	0	43	25	R
HOYT	R	36	23	1	54	86	S
MOORE	R	50	6	13	59	75	R
PENNOCK	L	34	18	2	48	51	S
PIPGRAS	R	29	9	0	77	81	S
RUETHER	L	27	12	0	52	45	S
SHAWKEY	R	19	0	4	16	23	R
BEALL	R	1	0	0	0	0	S
GIARD	L	16	0	0	19	10	R

PRESS: E EDIT STATS C CHANGE ROSTER
S MORE STATS B FOR BATTERS
L EDIT LINEUP ESC TO LEAVE

B第二頁：

- G ：出場擔任投手次數。
- CG：完投場數。
- SV：擔任救援投手次數。
- BB：四壞球次數。
- SO：三振次數。
- S ：擔任Starter（先發）或Reliever（救援）。當創造一位新投手後，通常設定爲R，但R或S間是可變的。

C第三頁：

- T ：R（右投）或L（左投）。
- B ：L（左打），R（右打）或S（皆可）。
- SPD：跑壘速度，數值由1至5，與前面打擊者所述相同。
- RAT：守備位置比率，數值由0至3，"/"右邊表擔任投手外的其他守備位置，左邊爲擔任投手位置。一般投手的右邊防守率爲0，因爲僅有極少數的球員在擔任投手後，能在其他守備位置表現在水準以上。

1927 NEW YORK YANKEES ROSTER

# ----N-A-M-E----	T	B	RAT	SPD
SHOCKER	R	R	3/0	2
THOMAS	R	L	3/0	2
HOYT	R	R	3/0	2
MOORE	R	R	3/0	2
PENNOCK	L	L	3/0	2
PIPGRAS	R	R	3/0	3
RUETHER	L	L	3/0	2
SHAWKEY	R	R	3/0	2
BEALL	R	R	3/0	2
GIARD	L	R	3/0	2

PRESS: E EDIT STATS C CHANGE ROSTER
S MORE STATS B FOR BATTERS
L EDIT LINEUP ESC TO LEAVE

十一、編輯備忘錄

(1)直接拷貝已存在的球員或球隊（其攻守資料齊備），較創造一位新球員或球隊爲方便容易。因爲後者須逐項輸入每位球員的資料，而前者僅需由存在的球隊直接拷貝到本磁片即可。

(2)部份資料爲2或3位數字所組成，當輸入資料時該空位應補0，不可令其空下。例如，某位球員已有九支全壘打，輸入時爲09（當您按下 ESC 鍵後該0會自動消失，僅顯示9；如未補0則該名打者在本球季將擁有九十支全壘打！）。在攻守資料中須補0的項目有：

①打擊者部份：HR、RBI、AB、H、SO、BB、SB。

②投手部份：W－L、ERA、IP、G、CG、SV、BB、SO。

(3)當使用 [RETURN] 鍵或箭號鍵輸入變更資料時，可仍舊停在同一頁，將游標移至下一位球員上或者再按 [ESC] 鍵及 [S] 鍵進入下一頁編輯，更正同一位球員的攻守資料。
在結束所有球員的編輯或變更資料後按下 [ESC] 鍵數次，會出現詢問所有編輯資料是否要寫回本磁片的訊息，請按下[Y]（表肯定）或[N]（表否定）。如選擇[Y]，磁碟機會啓動將所有資料寫回磁片；按N則磁片上的資料仍保留不變。

```
1927  NEW YORK        YANKEES   ROSTER

# ----N-A-M-E----  T   B   RAT SPD

  SHOCKER          R   R   3/0  2
  THOMAS           R   L   3/0  2
  HOYT             R   R   3/0  2
  MOORE            R   R   3/0  2
  PENNOCK          L   L   3/0  2
  PIPGRAS          R   R   3/0  3
  RUETHER          L   L   3/0  2
  SHAWKEY          R   R   3/0  2
  BEALL            R   R   3/0  2
  GIARD            L   R   3/0  2

  DO YOU WANT TO SAVE THESE CHANGES?
        Y  TO SAVE ANY CHANGES
        N  TO IGNORE ANY CHANGES
```

(4)當一位新手加入球隊，關於其資料輸入，建議您給予至少五十次打數（如加入者爲打擊手）或投廿局球（如加入者爲投手），然後再依據相關資料逐一鍵入其他資料。例如，打者的安打數、四壞保送等，投手的被安打數、三振打者等。

(5)球隊資料中必須包括下列必備的資料：

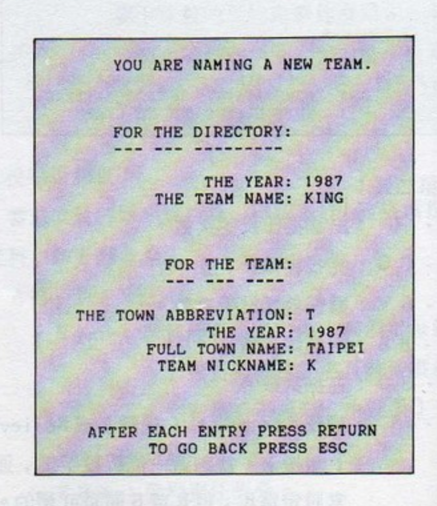
(a)擁有不同名字的十五名打擊手及十名投手打擊手的打數須大於0，同時投手的投球局數也必須大於0。

(b)前8位打者的守備位置應涵蓋整個球場，即C，1B，2B，3B，SS，RF，CF，LF八個位置皆須有球員擔任，剩餘的一棒則可爲投手指定打擊DH或投手來擔任第九棒。

(c)在比賽前球隊的所有資料應先驗證一下，以確使該隊資料齊全能進行 MLB 的各項比賽。

十二、創造球隊

在選擇頁按下 [N] 鍵，您將被要求輸入該新球隊的有關資料（如圖），例如隊名、年度等，直到最後一項（球隊別號），接著會顯示打擊手資料的第一頁；若按 [P] 鍵則會進入投手的資料第一頁。這些資料各頁目前皆空白，須待您一一輸入或由其他球隊「徵召」球員過來。在鍵入球隊別號之前，若按 [ESC] 鍵，則在此之前所鍵入的資料將全被消除。



至於球員資料部份已處於「假設」狀態，例如打擊位置、投球習慣、RAT及SDP等，常對每位

球員事先設定數值。這些設定的數值並非不可更改，其目的在於引導輸入正確的資料，您可隨時編輯（E鍵）或更換球員（C鍵），輸入各球員預定的各項資料。記住您有權將MLB系統中任一名球員「徵召」到您的球隊中。

十三、更換隊名

在球隊經理磁片上已擁有一支資料完整的球隊，您可於選擇頁按下 R 鍵，並挑出該隊更改其名稱，僅須輸入新的隊名及球隊別號等相關資料後，按下 RETURN 鍵即可更換隊名。

第三部分・攻守記錄編輯磁片

一、攻守記錄編輯磁片的特色

攻守記錄編輯磁片（BS／SC）可與MLB的任何磁片配合使用，爲一多重功能的工具磁片。

(1)攻守記錄編輯累計：

配合遊戲磁片的使用，在比賽結束後能立即由監視器或列表機獲得該場比賽攻守雙方的比賽資料，並可累計回攻守記錄編輯磁片的原球隊資料上。或對於某一特殊比賽的其中一隊，或雙方球隊的攻守記錄，能夠經編輯累計回本磁片所存在的任一球隊中。

(2)進行比賽：

某一球隊的攻守資料，在累積了一段適當的次數後，這些編輯累計的攻守記錄的經驗資料齊備後，也可正式加入MLB的各項比賽。如此將使原僅能使用「攻守記錄不變」的MLB比賽成爲更具變化性。故使用本磁片上「攻守記錄」不斷更動的資料，可增加比賽的趣味；換句話，您今後可把每場比賽的攻守資料寫回本磁片，同時因資料的變動對於下一場該隊的比賽亦有影響，而非以往上、下兩場比賽間毫無關聯。

(3)顯示或列印球隊資料：

如不進行比賽，也可藉由本磁片來顯示、或列印磁片上所累積的球員資料、或MLB磁片上任何球隊的攻守資料，對於您分析各球隊的資料有很大的助益。

二、載入本磁片後

有些主機需要較長的時間載入本磁片，當磁碟機的燈熄滅後，請按下空白鍵即進入選擇頁（如圖），您會看到下列三個功能鍵：

```
M I C R O   L E A G U E
      B A S E B A L L
BOX SCORE / STATS COMPILER DISK

PRESS:  P  PLAY A GAME
        S  SEE OR PRINT COMPILED STATS
        D  DELETE A TEAM FROM THIS DISK

      (C) COPYRIGHT 1986
MICRO LEAGUE SPORTS ASSOCIATION
```

P —進行比賽（如希望將比賽的資料編輯累計下來，須經由本磁片來進行比賽）。

S —查看或列印資料（對於攻守記錄編輯磁片或MLB的其他磁片上的球隊資料，皆可經由此查看或列印）。

D —刪除本磁片上的球隊。

註：下列各節將對上述功能鍵詳細介紹。

三、進行比賽

選擇 P 鍵進行比賽，應先將遊戲磁片置入磁碟

機按下 RETURN 鍵，接著要選擇比賽的球隊（可由遊戲磁片或其他磁片，如球隊磁片、球隊經理磁片或攻守記錄編輯磁片，來選擇參加比賽的隊伍）。

※注意事項：

在經由攻守記錄編輯磁片載入遊戲磁片，或者直接載入遊戲磁片，對於比賽本身並無差別。但若想在比賽後編輯累計該場比賽的有關資料，則必須經攻守記錄編輯磁片再載入遊戲磁片，且應確定在編輯前該攻守記錄編輯磁片已放入磁碟機中。

ALL-STARS		AB	R	H	RBI
CAREW	1B	5	2	3	2
WILLIAMS	LF	6	1	2	0
DIMAGGIO	CF	6	3	5	4
RUTH	RF	6	2	3	4
B ROBINSON	3B	5	1	1	2
CRONIN	SS	4	1	1	0
GEHRINGER	2B	4	2	1	0
BERRA	C	5	0	2	1
FELLER	P	2	1	0	0
JOHNSON	P	2	1	1	1
TOTALS		45	14	19	14

N NEXT PAGE P PRINT C COMPILE E END

ALL-STARS		AB	R	H	RBI
CLEMENTE	RF	5	0	1	0
MAYS	CF	4	1	1	0
MCCOVEY	1B	5	1	3	0
AARON	LF	5	0	1	0
HORNSBY	2B	5	1	1	0
BENCH	C	3	2	1	3
E MATHEWS	3B	3	1	2	2
BANKS	SS	4	0	1	0
ALEXANDER	P	1	0	0	0
SPAHN	P	2	0	0	0
DEAN	P	0	0	0	0
ROSE	PH	1	0	1	0
HUBBELL	P	0	0	0	0
TOTALS		38	6	12	5

N NEXT PAGE P PRINT C COMPILE E END

比賽結束後，螢幕將自動顯示先攻隊打擊者的資料（如圖）；按下 N 鍵，則顯示後攻隊的比賽資料（如圖）。接著顯示投手資料及其他特殊資料（如失誤次數等）。至於攻守資料的列印，不論螢幕顯示何項資料，在按下 P 鍵後所有比賽資料皆會列印（如圖），待列印完畢再按 P 鍵，則可得到另一份相同的資料。列印比賽資料應在將所有比賽資料編輯累計前完成，如果想結束上述所有動作，則按下 E 鍵即可。

四、編輯累積攻守資料

```
  E:WILLIAMS,BANKS,E MATHEWS
 DP:AL (1),NL (1)
 2B:WILLIAMS,RUTH,BERRA
 3B:CAREW
 HR:RUTH(2),B ROBINSON,BENCH
    E MATHEWS
 SB:ALEXANDER
 SF:JOHNSON
 WP:JOHNSON
HBP:MAYS(BY FELLER)

N NEXT PAGE  P PRINT  C COMPILE  E END
```

在完成上節查看或列印工作之後，按下 C 鍵可將本次比賽的所有資料，編輯累加到本磁片的球隊記錄中。首先電腦會列示磁片上的球隊名單，在選擇球隊後，按下 RETURN 鍵，即將所有攻守資料累加至該球隊的資料上（如圖）。如果球隊名單中無適當的隊伍，則可選擇 0 號鍵，表示新球隊將加入本磁片，您須將該球隊年份（四位數字），隊名（最多九個字母）輸入，最後記得按下 RETURN 鍵，一支新球隊的攻守資料已存到攻守記錄編輯磁片上的球隊名單。

五、注意事項

(1)如果未裝置列表機，請勿按 P 鍵，以免程式陷入動彈不得的情況，嚴重的話甚至會喪失所有的比賽資料。不過是否裝置列表機，對於查看攻守資料及編輯累積資料毫無關聯。

(2)並不是每次編輯累積資料時，兩支球隊皆需同時進行編輯，您可憑喜好選擇其中一支球隊，進行編輯累積其所有的比賽資料。

(3)如果您和朋友擁有數張攻守記錄編輯磁片，想在每張磁片上編輯累積某場比賽的攻守資料，也可以進行多次重複編輯工作。在進行第二次編輯時，電腦會警告您該項資料已被編輯累積至某球隊過，如果第二次仍編輯在同一張磁片的同一球隊，則該項資料會再次累積至該隊資料，因此在按 C 鍵前，應先確定攻守記錄編輯磁片是否在磁碟機中。

(4)在未完成所有的列印編輯累積前，請勿按 E 鍵以結束。因為按下 E 鍵會返回攻守記錄編輯的選擇頁，另一場比賽正待展開。如果您已確實完成所有工作，或有些疲倦，僅需將主機開關關掉即可。

六、查看或列印資料

1985 KANSAS CITY ROYALS ROSTER

#	----N-A-M-E----	B	-FLD-	-AVG-	HR	RBI
	L SMITH	R	LF/	.257	6	41
	WILSON	S	CF/	.278	4	43
	BRETT	L	3B/	.335	30	112
	MOTLEY	R	RF/	.222	17	49
	WHITE	R	2B/	.249	22	69
	BALBONI	R	1B/	.243	36	88
	SUNDBERG	R	C/	.245	10	35
	BIANCALANA	S	SS/IF	.188	1	6
	MCRAE	R	OF/	.259	14	70
	WATHAN	R	C/1B	.234	1	9
	CONCEPCION	R	SS/IF	.204	2	20
	IORG	L	1B/OF	.223	1	21
	SHERIDAN	L	OF/	.228	3	17
	PRYOR	R	3B/IF	.219	1	3
	ORTA	L	OF/	.267	4	45

PRESS: S MORE STATS M MORE PLAYERS
P PRINT STATS ESC TO LEAVE

在選擇頁按下 S 鍵，不久攻守記錄編輯磁片上的球隊名單將列示出來，此時您可選擇欲查看或列印其資料的球隊，或是再放入其他的 MLB 磁片，然後按下 RETURN 鍵，即可顯示該磁片上的球隊名單。

在查看資料中可隨時按下 P 鍵列印球員的資料，所列印的資料安排方式，與在比賽中所看到球員打序的排列方式相同，但與球員攻守資料的排列方式有所不同(如圖)。

※注意事項：

在「攻守資料」中您或許會看到小數點的投球局數(例如 6.1 表該投手投了 6 又 $1/3$ 局，4.2 表投了 4 又 $2/3$ 局等)，但在正式的球員資料中您只能見到整數的投球局數，不過小數點部份的局數仍被記錄於資料中，只是未顯示出來。當往後進行編輯累積攻守資料時，該項小數點仍會被列入計算累加到 IP 欄下。

七、刪除球隊

在選擇頁按下 D 鍵後，挑選您所希望永久刪除的球隊。攻守記錄編輯磁片上最多可存入卅二支球隊的資料，您可隨時檢視刪除其中不需留存的球隊，將其淘汰，以留出空位容納其他新加入球隊的資料。

八、累計資料時的注意事項

如同球隊經理磁片所創造的球隊一樣，要取得出賽資格。攻守記錄編輯磁片上累計資料而成的球隊若要參加比賽，則該隊的十五名打擊手中應至少有一次有效的打數，同時十名投手皆應至少投過一局球；如該隊未具上述條件，則在球隊名單列示時，在該球隊前的字母或數字加上括號予以識別。

攻守記錄編輯磁片上的球隊在比賽中會受到所累積資料的影響，因此建議您暫勿使用由累計資料而

成的球隊來比賽，以防球員表現不穩定。一般而言，打擊者在四十次打數中有一支以上的安打，投手在九局的主投中被擊出一支以上的安打，其整體表現較穩定。

九、與其他MLB磁片的配合

如果先載入球隊經理磁片可將本磁片上的球隊拷貝至該磁片上，如此攻守記錄編輯磁片馬上可刪除該球隊，以空出更多的位置容納其他球隊的資料。

編輯攻守資料或球隊成員時，應先載入球隊經理磁片，再讀入攻守記錄編輯磁片上的球隊資料。現在您可以任意編輯或變更該球隊隊員的攻守資料或者更換球員，以上種種皆需利用球隊經理磁片上的功能，但這些更動仍可保留在攻守記錄編輯磁片上。這項功能對於 MLB 的愛好者有莫大的助益，因爲在球季進行中可與現實比賽情況隨時配合，將其比賽資料全部編輯並保留在您的磁片上。

十、棒球常見術語

E ：失誤（error）
DP ：雙殺（double play）
2B ：二壘打（double）
3B ：三壘打（triple）
HR ：全壘打（home run）
RBI ：打點（runs batted in）
R ：失分（runs）
ER ：責任失分
ERA ：平均責任失分
SO ：三振（Strikeouts）
BB ：四壞保送（base on balls）
SB ：盜壘（Stolen base）
SF ：高飛犧牲打（Sacrifice fly）
SH ：成功的觸擊
WP ：暴投（Wild pitch）
PB ：漏接（Passed ball）
HBP ：觸身球（batter was hit by pitch）
Balk：投手犯規（by a pitcher）

第四部分・球隊磁片

一、關於球隊磁片

有了球隊磁片，不但可使您有更多挑選與賽球隊的機會，另外還可以將比賽中的賽程「保存」在球隊磁片上，等到有時間您可隨時再完成該場所剩餘的賽程。因爲球隊磁片無法直接 Boot ，必須經由攻守記錄編輯磁片或遊戲磁片 Boot 之後，再將球隊磁片放入磁碟機。當螢幕出現N（新比賽），R（繼續前場賽程），D（示範賽）三項功能鍵時，按下Ⓡ鍵即可自行將前場有關資料載入繼續比賽。

MICRO LEAGUE
BASEBALL

THE GAME CURRENTLY
SAVED ON THIS DISK IS:

1985 BALTIMORE ORIOLES VS. 1985 BOSTON RED SOX

BODDICKER BOYD

PRESS: RETURN FOR THIS GAME
ESCAPE TO START OVER

COPYRIGHT 1984
MICRO LEAGUE SPORTS ASSOCIATION

至於在比賽中如何「保存」該場賽程，其步驟如下：

(1)您必須擁有球隊磁片，否則無法進行保存賽程的工作。

(2)要確定「保存」賽程動作前，球隊磁片已放入磁碟機中。

(3)當比賽中螢幕右下出現OFFENSE或DEFENSE 字樣時，馬上按下Ⓢ鍵，即可進行「保存」工作。

二、附註

當在上述OFFENSE或DEFENSE字樣出現時：

①若按下Ⓡ鍵，則可省去或保留選手每局間出入休息室的動作。

②若按下Ⓜ鍵，則可關閉或開啓比賽中的各種聲音效果。



親愛的精訊之友：

「精訊電腦」自去年十月十日創刊至今，普受好評，讀者投稿也極為踴躍，在此向各方的支持與建議致謝。

本刊歡迎各界針對Apple、PC及任天堂的遊戲發表心得，或是特別創作，形式不拘，但本刊有最後決定權。

又因來稿者衆，處理稿件時不免有所延誤，但仍會在最短時間內加以處理。如投稿未便採用，將退回原稿，另外下列數點，希望讀者在寫作時能配合，以利編輯作業。

一文稿一律由左至右横寫，並使用有格稿紙（請勿用筆記紙或信紙）。

二文內有插圖、照片、手繪圖者，請勿混入文稿內，另外集中或貼於紙上，並附簡單說明。

三來稿請以掛號送交本公司編輯部，文稿部分應為手寫，影印稿恕不接受。

四來稿可以筆名或真名發表，但使用筆名發表者，仍需註明真實姓名。另外請註明聯絡地址與電話，以便聯絡及寄發稿酬。

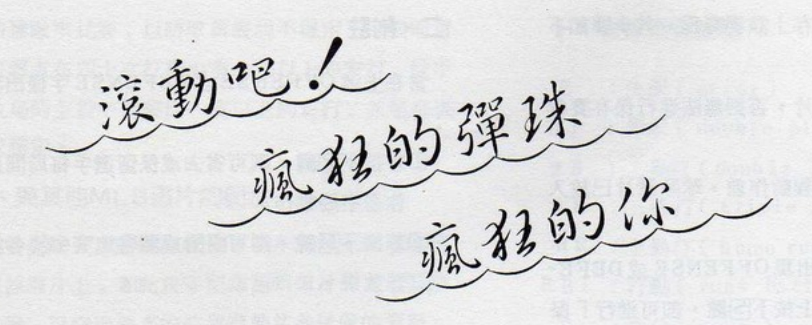
來稿一經刊登，除字數不足一千字者致贈當期雜誌之外，其餘稿件將視其內容贈予稿酬，若有照片、繪圖者，稿酬從優計算。

若有特別或長篇寫作計劃，請先與編輯部聯絡，本刊可以給予必要的協助與支持。

精訊電腦雜誌社啓



/宋明義



精訊電腦第七期介紹過「瘋狂彈珠」後，已有不少玩家躍躍欲試，想來一場瘋狂的計時彈珠賽。現在筆者將賽前的準備告訴各位玩家，以期助您妥當地面對這六關的比賽；另外還為玩家們刋出六關全圖，讓您能洞察先機、綜觀全貌，準備好上手了嗎？

● 遊戲配備

① Apple Ⅱe 128 K 主機。

②單／彩色顯示器。

③瘋狂彈珠磁片（一片兩面）。

④一支可靠的搖桿。

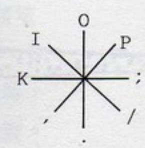
為什麼我特別强調一支可靠的搖桿呢？所謂「工欲善其事，必先利其器」，有一支靈敏的搖桿，才能使你穩定地滾動彈珠。否則彈珠失去了正確的方向，甭說過關，只怕是時間結束，要判你出局。

如果你眞的沒有一支好搖桿，那就只好使用鍵盤來控制了。不過，你必須先關機，將搖桿的插頭拔起來，否則程式會自動選擇搖桿，使你無法使用鍵盤來控制。以下便是鍵盤的控制法：

● 一號玩者：（空心蘋果表加速）



● 二號玩者：（實心蘋果表加速）



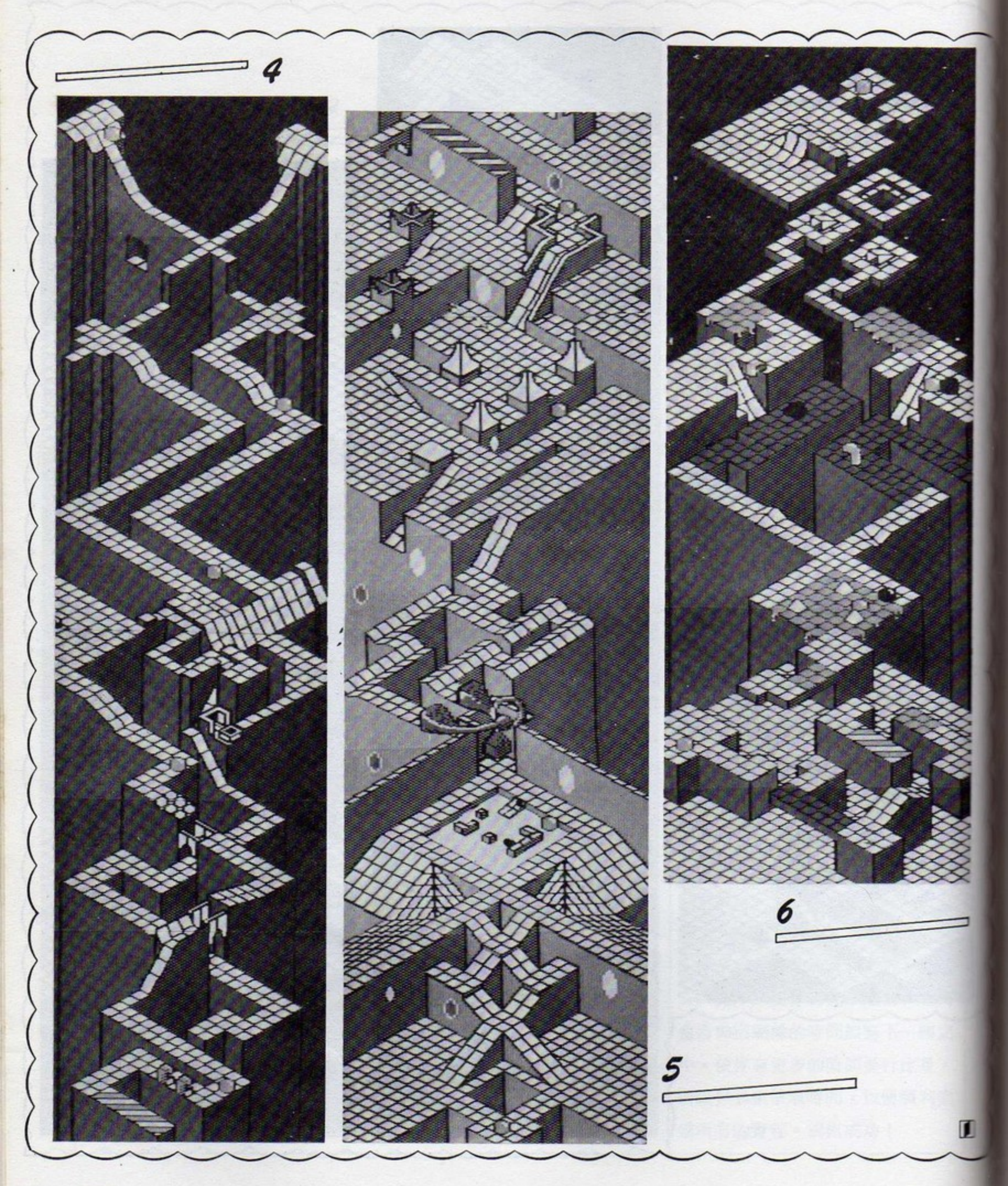
● ESC 鍵——暫停遊戲，再按一次便可繼續遊戲。

註：使用搖桿者，按鈕壓住不放，即可加速。

當你順利載入程式後，請先選擇比賽人數（按1或2號數字鍵），之後不要按下任何按鍵，否則比賽結束後，便無法將分數記錄於排行榜上。

除了第一關的熱身賽之外，其他每一關，只要你到達終點後，程式會自動把剩餘的時間加到下一關之中，使你有更多的時間進行比賽。所以你必須爭取時間，以便順利完成所有的賽程。祝你成功！


瘋狂彈珠六關全圖
1
2
3


4
6
5



完成任務的小秘笈(一)

綠寶石勇士Ⅱ（ Genstone Healer ）是最近很不錯的一個探險遊戲，內容設計的很好，故事也很吸引人，比第一代增加了許多東西，也使遊戲的難度增加。

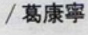
本遊戲的目的是要找到二十五項治療綠寶石的物品及二項用來分裂綠寶石的魔法鐵鎚和鑿子。但是地方這麼大，怪物又多，想要活著全部找到實在是太困難了。在經過我兩天的研究，發現兩個完成任務的重要秘密，因此如果你對自己沒信心，或你想放棄這個神聖的任務的話，請你先把本篇看完了再決定吧！

《秘密Ⅰ》：

你是不是有過玩到忘記貯存（ Save ）遊戲，而痛苦不堪的經驗（找到了那麼多東西，眼看就要……）。沒有關係，告訴你第一個秘密，只要用有 SECTOR EDITOR功能的程式，把地圖磁片的磁軌＄00，磁區＄0F中第00位元的值改為FF，再存回磁片。當再度回到遊戲時，按Ⓞ鍵（Old game），看看會有什麼結果？

《秘密Ⅱ》：

你是不是常常（也是最喜歡）用到權杖，它可產生防護罩，抵擋攻擊，但是不是覺得它使用的時間太短了？事實上每樣東西都是如此。這時你只要照（圖一）去改綠寶石勇士Ⅱ磁片上磁軌＄0C，磁區＄06，位元C4到C9，D7到DC，EA到EF的值全部改為EA，到時候你用權杖就沒有時間限制了，而且永遠都有防護罩，不會消失。


／葛康寧



——綠寶石勇士Ⅱ——

```
SECTOR EDITOR                      DISK B

00-  18 69 02 38 ED 11 E0 85   X)B8MQ@.
08-  32 05 31 F0 2C A5 31 20   2E1P,%1
10-  13 67 85 33 A5 32 20 13   S'.3%2 S
18-  67 C5 33 B0 07 A2 02 A5   'E3OG"B%
20-  31 4C 26 66 A2 00 A5 32   1L&&"@%2
28-  C9 00 30 01 E8 BD 9A 9E   I@OAH=..
30-  8D 97 9E BD 9E 9E 8D 98   ...=....
38-  9E AD 53 E0 29 01 A8 B9   .-S@)A(9
40-  21 9F 48 20 E5 6A 68 48   !.H E*(H
48-  A2 23 A0 30 20 7A A3 20   "# O :#
50-  CC 6A 68 A2 23 A0 30 20   L*("# O
58-  7A A3 20 CC 6A A9 FF 8D   :# L*)_.
60-  9B A3 20 EB 6A A0 9E A2   .# K* ."
68-  94 20 8E 65 60 A0 00 AD   . .%  @-
70-  1A E0 20 3F 08 8C 26 9F   Z@ ?H.&.
78-  8E 27 9F AD 19 E0 20 3F   .'.-Y@ ?
80-  08 8C 28 9F 8E 29 9F AD   H.(..).-
88-  18 E0 20 3F 08 8C 2A 9F   X@ ?H.*.
90-  8E 2B 9F AD 17 E0 20 3F   .+.-W@ ?
98-  08 8C 2C 9F 8E 2D 9F A0   H.,..-.
A0-  9F A2 26 20 3C 08 A0 9F   ."& <H .
A8-  A2 23 20 8E 65 A9 00 85   "# .%)@.
B0-  E9 60 60 A9 FF 85 ED AD   I  )_.M-
B8-  07 E0 0D 08 E0 F0 0B AD   G@MH@PK-
C0-  07 E0 D0 03 CE 08 E0 CE   G@PCNH@N
C8-  07 E0 AD 09 E0 0D 0A E0   G@-I@MJ@
D0-  F0 0B AD 09 E0 D0 03 CE   PK-I@PCN
D8-  0A E0 CE 09 E0 AD 04 E0   J@NI@-D@
E0-  0D 05 E0 F0 0B AD 04 E0   ME@PK-D@
E8-  D0 03 CE 05 E0 CE 04 E0   PCNE@ND@
F0-  AD 5D E2 F0 1F CE 5D E2   -]BP_N]B
F8-  D0 1A A0 00 98 20 FD 87   PZ @. ].

TRACK $0C, SECTOR $6      DOS 3.3
```



完成任務的小秘笈(二)

自從綠寶石勇士Ⅱ（ Gemstone Healer ）推出之後，精訊資訊公司陸續接到幾位高手的稿件，詳述更改各種物品的方法，甚至還有能使權杖效用永不消失的方法，委實可佩！不過在我看過其他幾封稿件之後，覺得十分奇怪，爲何沒有人列出遊戲中的重要關鍵——綠寶石各片的修復配方呢？於是我花費兩天的時間，寫了這篇修改的文章，其中若有什麼錯誤，還請各位玩家多多指正。

在綠寶石勇士Ⅱ中，修改物品的方法十分簡單，只要你用任何磁區編輯程式，把第十大磁軌，第零磁區的資料讀入電腦，就差不多可以看出端倪了：

表一

```
SECTOR EDITOR                    DISK B

00- 00 00 00 FF 00 00 41 00   @@@_@@A@
08- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
10- 13 02 A7 A7 3C 08 00 00   SB''<H@@
18- 00 00 00 00 00 00 00 06   @@@@@@@F
20- 13 15 19 19 19 00 00 00   SUYYY@@@
28- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
30- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
38- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
40- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
48- 00 00 00 01 00 00 00 00   @@@A@@@@
50- 01 00 32 00 00 80 00 00   A@2@@.@@
58- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
60- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
68- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
70- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
78- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
80- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
88- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
90- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
98- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
A0- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
A8- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
B0- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
B8- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
C0- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
C8- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
D0- 00 00 00 00 00 10 10 00   @@@@@PP@
D8- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
E0- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
E8- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
F0- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
F8- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@

TRACK $16, SECTOR $0     DOS 3.3
```

從第1F位元到第49 位元是你身上攜帶物品的代號，其中包括了各種魔法工具、醫療工具、綠寶石及分裂工具等，只要你查看表二的物品代號對照表，便不難看出表一中人物所攜帶的物品：一枚戒指、一張磁片、三隻號角。如果你需要其他物品，只要把代號塡入後方的空格（顯示００的位元均代表空格）就行了。假如我要兩根凍結棒，我只要在第25、26位元中塡入凍結棒的代號 11 ，將資料重寫回磁片上，再重新進入遊戲就行了。

另外，在同一磁區中也記錄了弓箭和炸藥包的剩餘數量，這兩項物品的記錄位址分別在第14、15兩個位元，只要改成FF，那弓箭就有255支，炸藥包也有255枚了。另外，號角的功用是起死回生，在你死亡時若身上帶有號角，則可按L鍵復生，但一個人只能有三次起死回生的機會，所以多帶無益。

在前文已詳介紹了各種物品的修改方法，在這裡，我想再談談綠寶石的修復法則。在各位看過說明書中第十一章的介紹之後，應該都知道筆者當時玩出來的規則及心得，至今已整整三個月了，一直沒有讀者來函加以修正。所以醫療工具的合成規則中，後三項工具固定不變的排列方式應該是錯不了的。現在你不妨先照說明書上的手續進入遊戲，然後立刻按 ESC 鍵存起來，再拿出COPY Ⅱ PLUS或CIA之類的磁區編輯程式（ SECTOR EDITOR ），讀取第十六磁軌，第二磁區的地方，你會看到類似表三的資料。

在表一中從11位元到29位元就是醫療工具的排列方式代號，五個位元一組。你只要對照表二中各項醫療工具的代號，就可以輕易找到正確的順序。但請注意二件事：

①每一塊綠寶石都適用於任一配方。例如你在一個祭壇放入了五個正確的醫療工具之後，把第一塊

綠寶石放入祭壇，祭壇會變成正方形。拿起第一塊綠寶石，再放入第二塊綠寶石，祭壇又變成了圓形。所以總共有5！（120）種的排列方法。

②在說明書封底曾提到一件事：若你修復綠寶石的過程有誤，則綠寶石將永久受損，無法復原。

③在你死亡之後，若重新進入遊戲，則醫療工具的順序會加以更改。但每個配方中的後三項排列方法會保持原狀。

徐政棠

表三

```
SECTOR EDITOR                    DISK B

00- 17 0D 25 34 39 19 36 05   WM%49Y6E
08- 04 1E 28 FF 2F 2B 38 21   D^(_/+8!
10- 29 41 48 4A 4F 54 43 45   )AHJOTCE
18- 4B 50 55 44 49 4C 51 56   KPUDILQV
20- 40 46 4D 52 57 42 47 4E   @FMRWBGN
28- 53 58 59 5A 42 47 53 58   SXYZBGSX
30- 00 01 00 00 00 00 00 00   @A@@@@@@
38- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
40- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
48- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
50- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
58- 00 00 00 01 02 00 40 04   @@@AB@@D
60- 04 81 90 03 12 1C 02 00   D..CR\B@
68- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
70- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
78- 00 00 08 13 02 FF 00 00   @@HSB_@@
80- 00 00 00 00 50 19 10 00   @@@@PYP@
88- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
90- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
98- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
A0- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
A8- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
B0- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
B8- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
C0- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
C8- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
D0- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
D8- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
E0- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
E8- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
F0- 00 00 02 13 02 05 00 00   @@BSBE@@
F8- 00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@

TRACK $16, SECTOR $2      DOS 3.3
```

物品名稱	代號
聖杯	10
凍結棒	11
毒藥瓶	12
戒指	13
生命藥水	14
磁碟片	15
汁液	16
水晶球	17
聖書	18
號角	19
權杖	1A
骰子	1B
普通劍	1C
魔法匕首	1D
卷軸	1E
除魔劍	20

表二

醫療工具	代號
↑N	40
E→	41
S↓	42
←W	43
N W / E S	44
山	45
雲	46
水	47
火	48
山、雲、水、火	49
手	4A
眼	4B
足	4C
耳	4D
魂（人身）	4E
	4F
	50
	51
	52
	53
	54
	55
	56
	57
	58
魔法鐵鎚	59
魔法鑿子	5A



也談戰鬥及逃生的高級技巧

看了「精訊電腦」雜誌第五期，林榮徹先生所執筆的「戰鬥及逃生的高級技巧」以後，不禁手癢，也想把自己的經驗一吐爲快。林先生在文中所提的內容似乎較偏重逃生方面，在此我不再多述，只提供幾個重要的戰鬥技巧。

注意事項：

(1)、本文所提任何技巧皆在起落架收起，後燃器打開的狀況下施行。

(2)、隨時注意武器的選擇。當與敵機交鋒時，很多人常會緊張地忘了注意武器的選用，以致於有時拿AIM-9（響尾蛇飛彈，速度2.5馬赫，射程5～6.5公里）去打長程。用AIM-7（麻雀飛彈，速度2.5馬赫，射程70公里）來打短程，造成火力的浪費。

(3)、注意高度。在空戰纏鬥中，不免有時會忘記了高度的狀況，使得行動遲緩或墜毀。

有了以上三點共識，我們就可以起飛了。

一、起飛：

起飛前武器的選擇掛載是很重要的一環。大約困難度在零到三級可隨人喜好掛載。三級以上，最好麻雀和響尾蛇六枚全掛上。（起飛後即射出，當不致影響戰鬥逃生的速度，後面將詳細說明。）

選擇完畢，模擬開始，即把油門加至極限，打開後燃器。駛出後，若是F-16向左轉，F-18則向右轉，直轉到看見敵機後才停止。當飛機速度稍大於0.3馬赫即可起飛爬升（注意收起起落架），這時武器選擇爲AIM-7中程麻雀飛彈。當代表敵機的黑圈稍大一點時，立刻一口氣發射四枚出去（雷達最大鎖定量），仍朝敵機方向前進。等到敵機、飛彈進入了雷達範圍，立刻向旁急轉彎躲避，並爬升至五千呎放平飛。

二、對付身後的敵機：

如前所述，敵機常以其強大的飛彈優勢來襲，逼使我們不得不轉向躲避，它們即趁此機會，飛到我們背後，咬住不放。敵機速度大於我們，靠急轉彎絕無法擺脫，下面提供兩種制敵方法。

(1)、當敵機在雷達幕上距我機兩公厘以上時，我們即可飛英麥曼。連按 ⊡ 鍵幾次，使飛機快速爬升，當我們面對原來方向的背面時，已成倒飛，此時定可看到敵機。迅速賞它一枚響尾蛇，並按⑤號鍵穩住機身，再使飛機向旁翻轉回頭上脚下的姿態。須注意！5K呎是最好的戰鬥高度，低於5K呎，可向上做英麥曼；高於5K呎，則向下做。記住！多按幾次，以免英麥曼沒做成，反倒栽入土了。

(2)、當敵機在雷達幕上，幾乎和我機重疊時，我們先將機身傾側90度，避過飛彈。等到飛彈警報器的咆叫聲一停止，立刻放平飛。接下來，看過TOP GUN（捍衛戰士）的玩家們就知道該怎麼做了。不過不知道也沒關係。下面就告訴你該怎麼做：

——全天候戰鬪機——



把油門急減至零，同時放下空氣阻板和起落架（ B 鍵和 G 鍵，可增加阻力）。此時可看見敵機從旁擦身而過，送它一枚響尾蛇（甚至用機砲都可打下它）。但是在做這整個行動之前，建議您先看看後面，敵機是否眞的很接近了，再決定施用。施用後還得注意收回起落架和空氣阻板，並再度打開後燃器，追擊敵機。當然這個情況亦可飛英麥曼，不過一定要做向上的，以便監視敵機，若一圈繞下還未能擺脫，不妨再多繞上幾圈，只要你後燃器開著，當不致於失速。

三、補充說明：

(1)、若不幸被敵機擊中，且跳傘前時間充裕的話，把所剩飛彈全部射出，再跳傘逃生。如此一來，不僅大仇得報，亦可多得幾分。

(2)、飛彈自後方或兩側來襲，若距離在二到五公里（雷達上）左右，亦可做英麥曼。不過要先向下俯衝，待飛彈警報器響起，立刻拉高機頭，倏然爬升，再找敵方算帳。

(3)、敵機在兩側或後方時，最好不要發射飛彈。因爲此時飛彈的追踪能力最差，發射只是徒然耗費彈藥。

(4)、多看有關空戰的影集或電影，從中獲取經驗。此舉將有助於本身功力的提升。

以上只是我個人幾點淺薄的經驗之談，希望大家能多予批評、指正。

／胡湘源



──創世紀Ⅳ──



毀天滅地的創世紀Ⅳ

玩過超級程式創世紀Ⅳ的人都知道，要打開通往ABYSS之門必須先後使用Skull, Bell, Book和Candle等四項物品。但你可曾想過，難道這些神奇物品別無它途可用了嗎？答案是肯定的。讓一個住在ABYSS深淵的法師來告訴你吧！

這期，我們要談的是毀天滅地Skull的使用法。這項物品在不同的情況下使用，會有不同的結果。但是有一點是絕對肯定的──隊伍的各項美德均會下降十個點數。

(1)戰鬥中使用：

在戰鬥中使用這項神奇的魔法物品，大地會變色，但敵人似乎絲毫無損，而神奇的地方就在戰鬥後，本來在旁邊的怪獸都會消失無蹤。如果在「海盜窩」裏使用，其神效更是明顯，絕無生還者。

(2)屠城：

若在城市中使用，威力更是驚人。整座城市空無一人，連老弱婦孺也無法倖免於難，恐怖吧！

各位玩家，不知你是否有過如此的經驗，若無，則快些進入這毀天滅地的一刻吧！

／鄧運隆



完成創世紀Ⅳ的快速秘訣

相信創世紀Ⅳ的玩者，對ABYSS 的房間秘門一定頭痛不已。筆者以前進ABYSS，足足打了五個小時才到第八層，却因一時疏忽被傳送回大地，實在怨恨不已。現在教各位一個絕計：

先載入DOS，鍵入BLOAD DNG7，A$2000，RETURN ，再BSAVE DNG7 N,A$2000，L$200， RETURN ，待一切就緒後，再進行下一步（如不先做上述步驟，改後便難以還原了。）

大家對神殿中繁多的房間一定很討厭，現在只要放入D面（記得要剪洞及不貼防寫），再鍵入以下程式：

```
10   PRINT CHR$(4);" BLOAD
     DNG7 ,A$2000"
20   FOR I=8192 TO 8704
30   IF PEEK(I)>207 AND PEEK
     (I)< 224 THEN GOSUB 100
40   NEXT I
50   PRINT CHR$(4);" BSAVE DNG
     7 , A$2000 , L$200"
60   END
100  POKE I,O
110  RETURN
```

如此，那些討厭的房間便成爲平坦的土地了。如果閣下連輸入Use Stone……等，都懶得輸入，想直接下樓梯，那只要在上列程式加入一行：

```
35   IF PEEK(I)=176 THEN POKE
     I,32
```

這樣所有的祭壇便會變成向下的樓梯，不過這樣會失去許多遊戲的樂趣。若閣下一下ABYSS輸入D8T，便可直接回答十二道問題，那得鍵入另一段新程式：

```
10   PRINT CHR$(4);" BLOAD
     DNG7,A$2000"
20   S=10   :   T=11
30   FOR I=8192 TO 8704 STEP 64
40   POKE I+S,116
50   POKE I+T,32
60   NEXT I
70   PRINT CHR$(4);"BSAVE
     DNG7,A$2000,L$200"
80   END
```

如此一來，以後ABYSS每層都有上下樓梯了。但是改過之後就不能再還原，所以前面一定要把這份檔案"DNG7"備份，等到你完成遊戲不想再投機，要還原時，便可再鍵入：

BLOAD DNG7N,A$2000， RETURN ，再鍵入BSAVE DNG7,A$2000,L$200，RETURN ，如此便能還原了。

還有一點，上述 RETURN 是表示按下RETURN鍵，而不是輸入RETURN這個字，請注意。以上爲我個人小小心得，提出來和各位交流一下，希望各位不吝指教。

／曹永忠



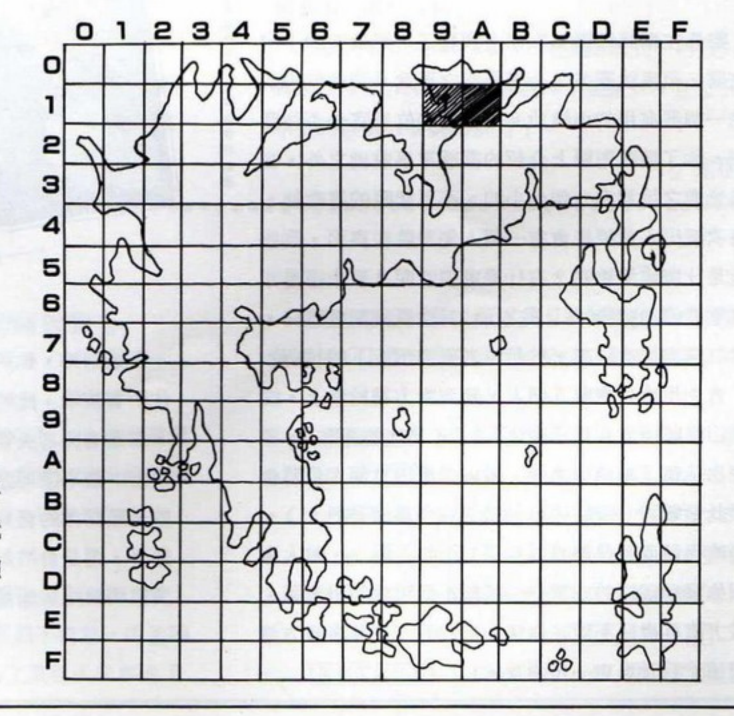
Britannia 大陸的整容手術

您想環遊世界嗎？優良的交通工具固然不可缺，但馬雖然快，卻不會游泳；船雖然便於航行，但速度不夠快（受風阻擋），有時還遭「沈船」的噩運；氣球雖暢行無阻，卻不能控制自如，想下降有時都下不來，眞傷腦筋。

在「精訊電腦」第五期中，郭崇仁先生曾提到的地圖修改法，幫了我不少忙。我發現從 00 磁軌至 0F 磁軌都是Britannia的地圖，其代表的意義可參考（圖二）。但是這麼多磁區，它代表那裡呢？您只要將地圖對照（圖一）所示分格、畫線、寫字，再知道所要修改的地方在地圖上的位置，就可找出它在磁片中的位置了。例如您要修改MINOC城附近的高山，只要找 01 磁軌、磁區 9 到A，再修改就可以了。

改地圖不僅方便交通，也可以增加物品。您若缺馬，改一改，就可複製無數匹；您若缺船，在海邊改一下，就不用愁了；您若覺得一個汽球不夠，改一個，就有得用了。更妙的是，您若缺錢，改一個寶箱，嘿嘿嘿………。

不僅大陸上的地圖可以改，戰鬥、紮營的畫面也可以重寫。磁片第二面也存有城市地圖，每四個磁區代表一座城市上、上中、中下、下四個部分的地圖。當然，您也可以把地下城各房間改一下，走起來更方便。總言之，您只要抄下地形，對照（圖二），轉為數字，再用工具磁片尋找，兩三下就可以改了。改好後，你就有一套獨家配方的創世紀了。



〔圖一〕爲Britannia大陸草圖，若要修改MINOC城附近的高山（斜線部分），只要將它向左對照，就可知道它在第 01 軌，再向上對照，也知其在第09 與 0A 磁區。

〔圖二〕程式代號與地圖圖形表。

代號	代表意義
00	深海
01	淺海
02	淺灘
03	沼澤
04	平原
05	叢林
06	森林
07	丘陵
08	山區
09	地下城
0A	城市

0B	小王城
0C	村莊
0D～0F	王城
10～13	帆船
14～15	馬
16	地磚
17	小橋
18	汽球
19～1A	橋
1B～1C	上下樓梯
1D	廢墟
1E	神殿
1F	自己

20～2F	八種職業的人物造型表
30	圓柱
31～34	三角牆
35～36	船帆柱
37	小石塊
38	病人
39	大石塊
3A～3B	門
3C	寶箱
3D	十字架
3E	地磚
3F	橋面

40～43	月門造型表
44～47	力場
48	實心牆
49	暗門
4A	祭壇
4B	烤肉架
4C	熔岩
4D	小球
4E～4F	魔球
50～51	衛兵
52～5D	其他人物造型
5E～5F	國王

60～79	A~Z字型
7A～7D	櫃枱
7E	全空
7F	石磚
80～FF	怪物,敵人

／楊元森



飛狼突擊的小秘密

雖然在精訊電腦第六期上刊登了「飛狼突擊」的密碼，但靠跳關您是否覺得勝之不武？現在就告訴您一個很有用的小技巧。不知道各位看官是否注意到，除了精訊電腦上介紹的靜態軍事設備之外，在時光機之後還有一個小小的、不甚起眼的建築物，每次派出人員後總會有一個人先進駐在裏面，到底這是什麼建築物呢？有什麼重要性呢？原來這是非常重要的補給堡(姑且稱之)，其性質與堡壘略同，其外還有機槍防護，於是筆者研究出以下的技巧：

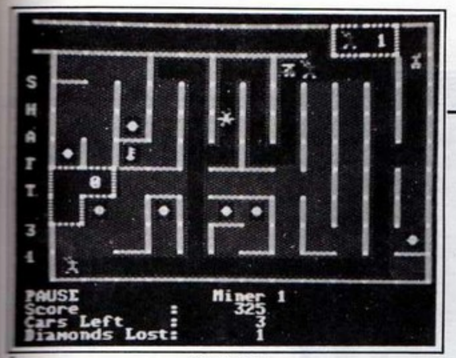
首先用直昇機載五個人，飛到對方補給堡上，按空白鍵將所有人員迅速放下來小心敵人的飛彈），等到你佔領了補給堡之後，敵方若派出車輛人員將會被此堡擊毀（現在你可知道它有多重要了吧！）。這時再將直昇機停到補給堡（小心一點），敵人會對你發動猛烈的攻擊——基地不斷對你發射飛彈，敵方直昇機也不斷在你頭上丟炸彈，更甚者敵方還派出士兵及坦克一起圍攻。



—飛狼突擊—

不過別怕，你所佔領的補給堡將會保護你，抵擋住所有攻擊，此時敵人所有注意力都轉移在你身上，那還有閒功夫管你的軍隊，於是你就可以輕鬆地派出少量軍隊而達成任務。對了，有一點需要注意的是雖然你的直昇機一直停著，但引擎還是繼續發動著，還是會消耗燃料，所以等燃料快用完時就必須趕快飛回基地補充，否則，嘿嘿嘿…………。

／李逸民



—鑽石大盜—

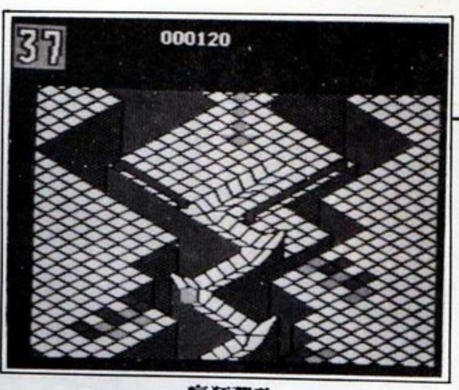


鑽石大盜選關密碼

鑽石大盜(Diamond Mine,沒有註明密碼的那個版本)這個遊戲是以五關爲一個等級，在完成前五關進入下一個等級之前，電腦會依照你的鑽石損耗數量，決定是否給你一個密碼，讓你以後可直接跳關。這些密碼共有六組，你若在遊戲一開始時輸入此組密碼，日後便可自由跳關：

①RKS ②QEZ ③GEM ④WTH ⑤EME ⑥FUN。

/居則文



—瘋狂彈珠—



時間無限法

在上期遊戲推薦中，您是否已經嘗試到「瘋狂彈珠」的魅力呢？相信您每次都因爲時間不夠而結束戲，尤其在好不容易連過數關，才遭到這不幸的命運時，必定令您火冒三丈。現在，由筆者爲各玩家提供修改時間的方法：

先輸入有 Sector Editor功能的程式，再放入「瘋狂彈珠」的A面，讀取磁軌1C，磁區1C，把位元8F原先的數值01改成00就行了。

/宋明義



超強、快速的幽靈戰士

幽靈戰士(Phantasie)系列的玩者在進行遊戲的過程中，常會有人物不夠強和行動速度太慢的困擾。其實這都可以藉由修改程式加以改進的。

(一)人物不夠強

「精訊電腦」上曾發表過幽靈戰士Ⅱ的修改表，無奈有不少玩家連磁軌和磁區都搞不清楚，更遑論使用 Inspector 或CIA 之類的工具程式去修改了。再則要修改的東西那麼多，不如修改程式來得一勞永逸，下面就爲各位玩者提供一個五分鐘修改法：

①放入幽靈戰士Ⅱ的磁片，Boot，待二、三秒後按 CTRL − C ，螢幕會出現“Break”，磁碟機也停了下來。此時鍵入“437777776”， RETURN ，則程式會跳入＊號內；(若不成功，則再多試幾次)再鍵入＊D6:00，＊3F2:03 E0 ， CTRL − C ， RETURN ，CALL−1169 RETURN



—幽靈戰士—

，以後按 CTRL － RESET 就不會重新Boot了。

②鍵入「& LOAD"OUTDOORS" RETURN 」

③鍵入「1340 RETURN 1360 RETURN 」，消去兩行敍述。

④鍵入「& DEL"OUTDOORS" RETURN 」

⑤鍵入「& SAVE"OUTDOORS" RETURN 」

⑥磁片翻面，重覆②到⑤點的步驟，但需將雙引號內的字改成"DUNGON"。

完成上述修改之後，你的人物便沒有法術和法力點術的限制，在戰鬥中，你可以讓戰士連續施展Flamebolt,Mindblast之類的法術，夠痛快吧！

㈡行動速度太慢

幽靈戰士中有許多廻圈可以幫助玩者看清楚字幕顯示，可是像你我這等沙場老將，這些話只怕都背得出來了，所以可以去掉這些廻圈以加快速度。（例如在地下城市，顯示一次"That is a wall"，For PS：1 TO1500：NEXT這樣的廻圈便執行一次，是不是很浪費時間？）

例如看到（PS=1 TO PN:NEXT)的廻圈而中間無啥作用時，便可將其改成（PS=PN）。又某些程式的撰寫是以數字直接代入PN內。然後再依照前述的方法，先後叫出二個程式修改之。

筆者曾在下列的行號中找到這樣的廻圈：#1000，# 1120，# 1650，# 2554，# 3170，# 4030，#4132， # 4150，# 4260，# 4270和#5280。在修改完後，記得依同樣的方法存回磁片。

最後給各位玩者一些建議：

①能少改就少改，這是玩遊戲的眞理。另外爲了怕程式檢查PS中的值，我們並不把整行敍述截掉，只作上述的修改。

②最好能留一個備份，因爲修改後人物實在太強了，恐怕會強到「降低遊戲趣味」的程度，有備份在，便可時時回頭享受「艱苦的滋味」。

③此種修改法也可適用於SSI 其他許多遊戲，其過程就留待各位去發掘了！

／白晋源



屠龍記

——日記本的妙用

一提起日記，可能會令你聯想到許多往事。但在「屠龍記」這個遊戲中，日記本可關係著繼續之術的使用與否。

最早的日記本出現在第四回合中的奇岩山中，拿取日記本後就等於擁有了繼續之術的能力，只要在“GAME OVER”的畫面同時按下十字鍵的下、右方和Ⓑ鈕，接著在標題畫面上會出現“CONTINUE”字樣，就能從第四回合再度開始。

但此法只能使用一次，日記本使用掉，必須再拿取日記本才能再度使用此法。此外，利用這個方法還可增加生命點數和經驗點數呢！

/編輯部



◀日記本出現的地方。

標題畫面果眞多了“CONTINUE”字樣。▶

◀再重新出發時，點數也增到255點。

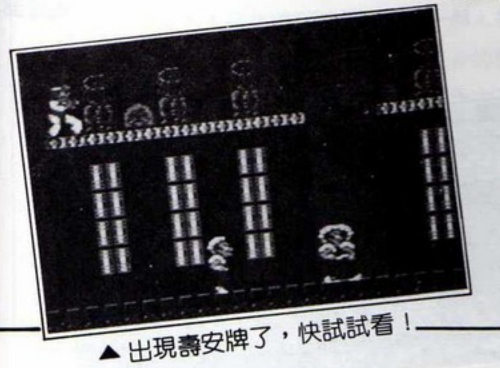


飛龍拳

——壽安牌之秘

從少林寺出來之後的每一段旅程中，都有四塊壽安牌，只要你從牌子的地方經過，就會翻出一張老人臉的牌子，如果你把四塊牌子都翻出來，就可以得到一百萬分。

/蔡承澔



▲出現壽安牌了，快試試看！



伯爵之女綁架案

——繼續之法

這是個需要智慧及動作的遊戲，主角常需與畫面上的敵人戰鬥以獲取金錢，但你是否因爲主角容易死亡而感到懊惱？不妨使用下面的繼續之法：“GAME OVER”時，同時按控制器Ⅰ之SELECT鈕與START鈕，您可看到主角又再度出現。但生命只有一格，金錢減半，如能用繼續之法，則可免於重新出發之苦。

/蔡志麟



▲才搜集到一點點線索就…



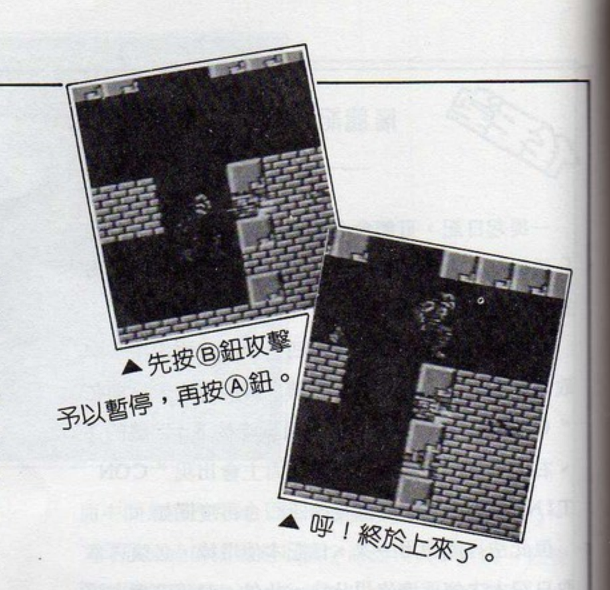
暗黑要塞

——連續跳躍

偌大的要塞，挑高的建築，往往使你無法到達較高的地方。但有一法可在空中做連續跳躍，非常好用呢！

首先按Ⓐ鈕跳躍，在跳躍的頂端按下Ⓑ鈕做攻擊動作，可產生在空中暫時停留的現象，此時再趕緊按下Ⓐ鈕，又可做一次跳躍，如此一來便產生連續跳躍的效果，對於遊戲的進行有莫大的幫助。

／編輯部



▲先按Ⓑ鈕攻擊予以暫停，再按Ⓐ鈕。

▲呼！終於上來了。



——魔術師

或許你已知道魔術師的威力，但却苦於無法變成魔術師，不妨依照以下的方法試試運氣，或許遊戲一開始你就能夠從最差的Blade Army搖身一變成爲功力高强的魔術師。

遊戲開始時，打倒一位 fighter ，爬上樓梯，向右走至盡頭，遇一陷阱掉落而下，面朝右側打破牆壁拿取一把鑰匙再往前走，若牆壁打不破則往上跳，隨後可見一石雕像，站在石雕像上往右上方跳，會跳出螢幕外，待磁轉機轉動後，進入下一幕。

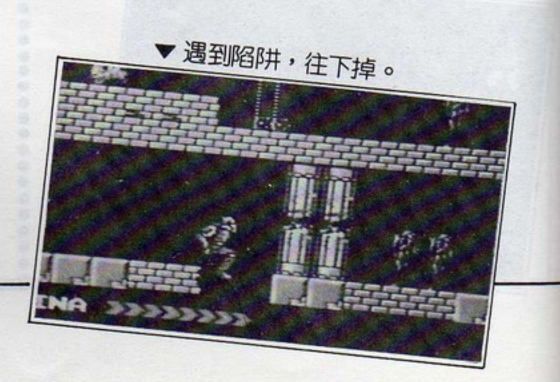
接著利用前所述及的連續跳躍方法，跳至右邊的通道（此舉須靠點運氣），順著通道而行再往下，躲過或收拾一位 fighter ，在左邊可見一面矮牆，打破矮牆，就可見到夢寐以求的魔術師了。

但先別高興得太早，你得先和魔術師打上一架，而且只准勝不准敗，打倒魔術師後，你們兩人會雙雙倒下，隨後你就可取而代之，變成魔術師了。他可是全遊戲中最具攻擊威力的角色哦！

／編輯部



▲擊倒第一位戰士(fighter)。



▼遇到陷阱，往下掉。



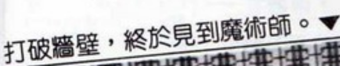
▲打破牆壁，取得鑰匙。

在右雕像的頭部上往右上方跳。▼

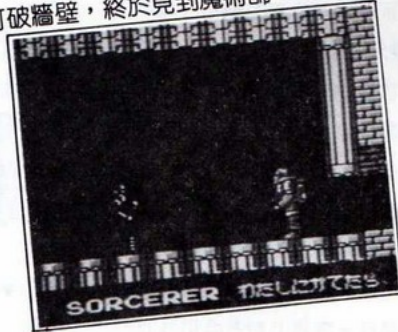


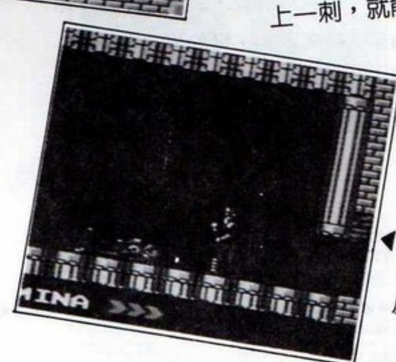


▲利用連續跳躍，一點運氣，再加上一刺，就能成功跳上了。



打破牆壁，終於見到魔術師。▼





◀打倒魔術師後，你搖身一變而爲魔術師。



綠扁帽

——火箭砲不滅術

玩過KONAMI的綠扁帽後，相信你一定會豎起拇指說一讚！的確，這是一個十分棒的遊戲。

火箭砲的威力，不用我多言你也知道。但卻有次數的限制，令人感到可惜！在此，筆者無意間發現了此招，可使你的火箭砲不會減少。

此方法必須兩人同時進行遊戲。當第一個人有了火箭砲時，讓第二個人站在前方約二、三步的距離處，再發射火箭砲，結果第二個人手中竟也有了一枚火箭砲。兩人如此輪流進行，便可使火箭砲不滅。

但請注意兩點：第一，兩個人的姿勢必須相同；第二，超過五枚火箭砲時，此法就可能失效了（可能是太重了！）。

▣／宋明義



▲雙打時，後者發射一枚火箭砲。



▲前者獲益，使兩人的火箭砲數和不滅。



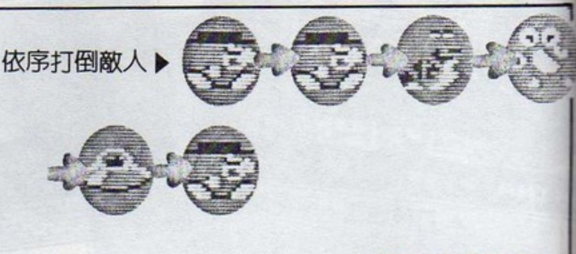
小叮噹
——暫時無敵術

遊戲一開始時，位在開拓篇的小叮噹攻擊力並不强，在此情況下如何能救回靜宜，凱旋歸來呢？你不妨試試以下這個暫時無敵術，蠻管用的哦！

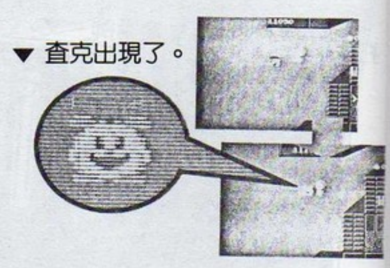
方法：依照圖一的順序打倒敵人，就會出現查克，接著小叮噹會全身發亮，暫時無敵了。

／編輯部

依序打倒敵人▶



▼查克出現了。





▼敵人滿佈，快躲進去旅館內。

▲再出來時，敵人全不見了！

超級星際軍團
——敵人不見啦！

第一次航行時，總會遇到一個龐大的「敵人」（其實叫“擋路的”更恰當）。這個傢伙便是超磁力型合體——艾魯加拉里歐斯是也。在這裏暫不討論如何擊毁它以獲高分，我們先來談談一招有關它的怪招吧！

當遇到艾魯加拉里歐斯（眞是個又臭又長的名字，以後就用「那傢伙」稱呼算了），當艾…哦，那傢伙正要合體時，可以在地上看到一個商店入口，暫時不管那傢伙，先進去裏面 PLAY 一下吧。隨後再出來看看，咦？那傢伙不見了！其它的敵人呢？也不見了！好像進入了異次元般。雖然沿路風景相同，但敵人呢？沒關係，只要再進一次地下入口，出來時便恢復了。如何？怪異吧！

／李永治



林克冒險
——小技巧集錦

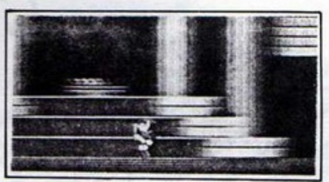




▲大小摇桿的方向要捏拿得準才行！

一次，當我在玩林克冒險時，無意中發現了一些管用又有趣的技巧——穿牆術。

首先接上大搖桿（任何任天堂搖桿皆可），然後按下第一支小搖桿十字鍵的右方，再將大搖桿向左連按兩下（或按十字鍵的左方和大搖桿的右方），整個畫面會產生震動，隨後林克會像箭般飛奔而去（方向以大搖桿的方向為主），利用此一動力，林克可不用鑰匙就能毫髮不傷地穿牆（門）而過。但此法只適用於較林克身體寬度為小的障礙物，如果你硬要嚐試那厚重的障礙物，恐怕只有反彈一途了。

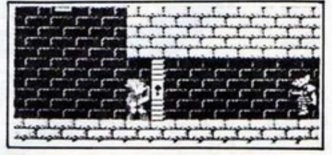


▲畫面產生震動。

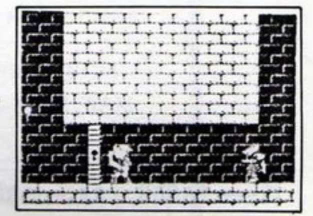
此外，你也可利用此法跳往高處。方法和前者大同小異，只是將左右改成上下即可。筆者利用此法時，不慎用力過猛，將林克的脚深陷石中，千萬要小心點！

第二個方法，只要利用FAIRY 法術，再直接穿牆（門）而過即可。

再者，當你施展SPELL 法術時，附近地區最好不要有魔法瓶，否則將會由紅瓶變成藍瓶，損失可不少！







▲▶雖然沒有鑰匙，仍可以穿門而過。

／陳英仁



本刊於近月來，已接獲多封抄襲其他雜誌或書籍，復加以修飾改寫的稿件。為尊重著作版權，也為杜絕剽竊他人文章的行動，本刊除退回該稿外，特於此鄭重敬告讀者，望有心投稿者勿再重蹈此項錯誤，應以原始構想與創作為佳。

精訊電腦雜誌社

/徐政棠

如影隨行的 LASER 128

一部貴而不「貴」的 Apple IIe相容電腦

她——LASER 128，一部類似Apple IIc且和IIe 相容的手提式個人電腦。具有週邊設備內建式的機身，可外接液晶螢幕；台幣一萬四千元的售價，加上Central Point公司的品質保證和完善的售後服務。無論你想買一部電腦來學習設計程式，或是有意添購辦公桌上的得力助手，LASER 128都是你應該優先考慮的對象。

根據目前美國軟體公司的程式設計走向研判，已有朝128K大記憶體容量發展的趨勢，致使國內大部分Apple II plus 的64K 記憶體早已不敷使用。尤其八七年春季以來所發表的新軟體，僅有兩成適用於64K，其餘絕大部分都是需要128K 的雙倍高解析畫面，關於這一點LASER 128 就能勝任愉快。

LASER 128 究竟有什麼高超的「能力」，可以在這個競爭激烈、風雲瞬變的個人電腦市場上脫穎而出呢？且聽筆者慢慢道來：

LASER 128 的最大特色在於攜帶方便。她的外型和IIc 相似，皆屬輕巧的手提式個人電腦，您能夠在任何地點，極為便利地使用。LASER 128 具有128K RAM，32K ROM，和 Apple IIe相容，並且在市面上可以買到的IIe 軟體（含128K的程式），幾乎全部都能在LASER 128 上正確的運作。

用過Apple Ⅱc 的人都知道Ⅱc 沒有任何擴 充槽，無法插上介面卡。但LASER 128 上預留了第五和第七兩個插槽可以供你插上額外的介面卡，如魔音卡、RAM卡、加速卡等，任你自由擴充使用。此外，LASER 128還有一台內建(Build In)的磁碟機，免除你連接磁碟機的不便。

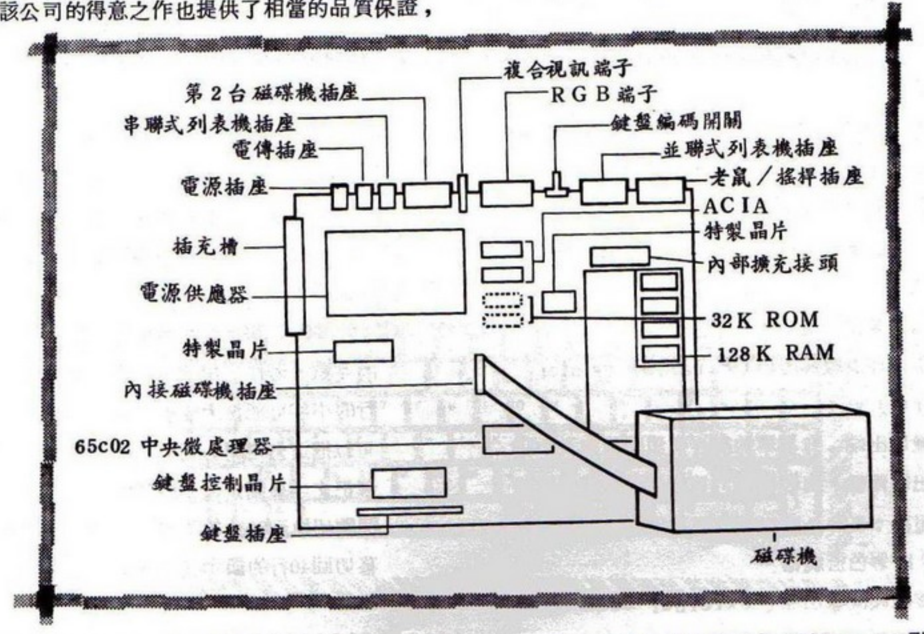
負責撰寫LASER 128 監督程式的Central Point Software 公司(曾出版過 Copy Ⅱ Plus、Wildcard Ⅱ、IBM PC 的 Copy Board)對於該公司的得意之作也提供了相當的品質保證，

LASER 128 的監督系統中，除了沿用Apple的BASIC 語言，還加強了其圖形頁的結構。在圖形頁中，有下列六項特點：

①低解析畫面有水平四十格，垂直四十八格，十六種顏色。

②中解析畫面有水平八十格，垂直四十八格，十六種顏色。

③高解析畫面有水平二百八十點，垂直一百九十二點，六種顏色。

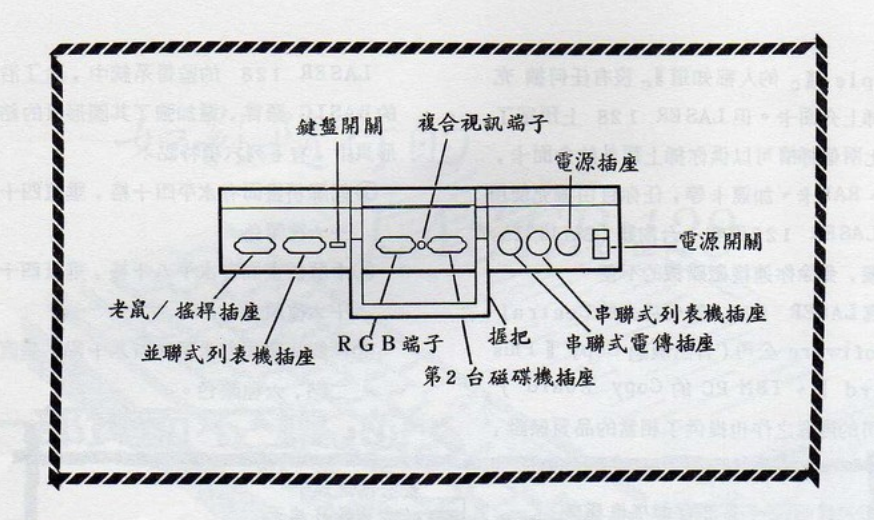


與完善的售後服務。該公司爲了使LASER 128 能夠合法地與Ⅱe、Ⅱc 相容，在監督程式的修改上花費極大的心血。以目前使用的版本2.9的ROM 而言，已將前一版本不能執行Wizardry、不能接魔音卡等缺點修正。而且Central Point Software 亦將陸續更新ROM 的版本，以期使 LASER 128 具備更強大的功能，舊用戶只需花費少許的費用，便可獲得最新版本的監督程式。

④水平雙倍解析畫面有水平五百六十點，垂直一百九十二點，十六種顏色(或水平一百四十二點，垂直一百九十二點，十六種顏色)。

⑤垂直雙倍解析畫面有水平二百八十點、垂直三百八十四點，六種顏色。在某些螢幕上可能會有抖動的現象。

⑥雙倍水平垂直高解析畫面有水平五百六十點，垂直三百八十四點，黑白兩色(或水平一百六



十點，垂直三百八十四點，十六點顏色）。如⑤，在某些螢幕上會有抖動的現象。

完整的週邊設備輸出埠是LASER 128的另一個特點。在該機體的背部，有週邊設備連接插座的設計，包括：

①老鼠／搖桿連接座。

②並聯式印表機輸出埠（Parallel Printer Port）。

③影像輸出端，有標準的複合式視訊輸出及RGB輸出端兩種。複合訊號可連接電視或複合訊號監視器；RGB輸出訊號則適用於IBM型的RGB彩色監視器。

④外接磁碟機輸出埠（External Disk Drive），接第二部磁碟機。

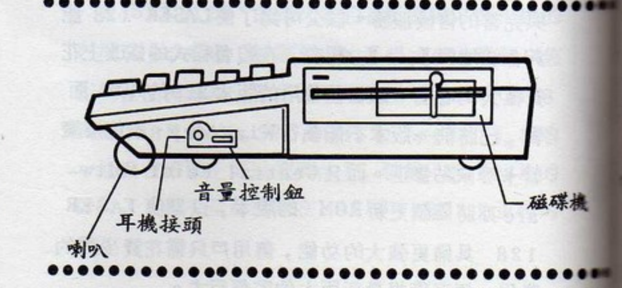
⑤串聯式電傳輸出（Serial Modem Port）。

⑥串聯式印表機輸出埠（Serial Printer Port）。

在這樣週邊設備輸出埠設計下，使用者不但可以省下購置介面卡的一大筆金錢，還能減少因爲連結了一些介面卡而帶來的不便。

LASER 128 的鍵盤和Ⅱc 十分近似，但在原來的打字機鍵盤右邊，增加了一組獨立的數字鍵，鍵盤上側則增添了F1到F10的功能鍵。另外在鍵盤的右上角有三個二段式的開關以及三個指示燈，其功能分別爲：

①40／80：決定文字頁顯示時每一行所能顯示的字數。若你使用普通電視做螢幕時，顯示80行的小字可能會十分模糊。在這種情況下，你可以把這個開關切到40行顯示的位置，電腦就會把文字幕固定在40行的顯示幕上。（但當開關切換到80行的狀況時，也可用軟體將文字幕切回40行的顯示狀況。）



②Parallel/Serial：選擇印表機輸出埠——由串聯或並聯埠輸出。

③Color/Mono：選擇視訊輸出是否含有彩色信號。在執行文書處理程式時，最好將此開關切到單色顯示(Mono)的位置。

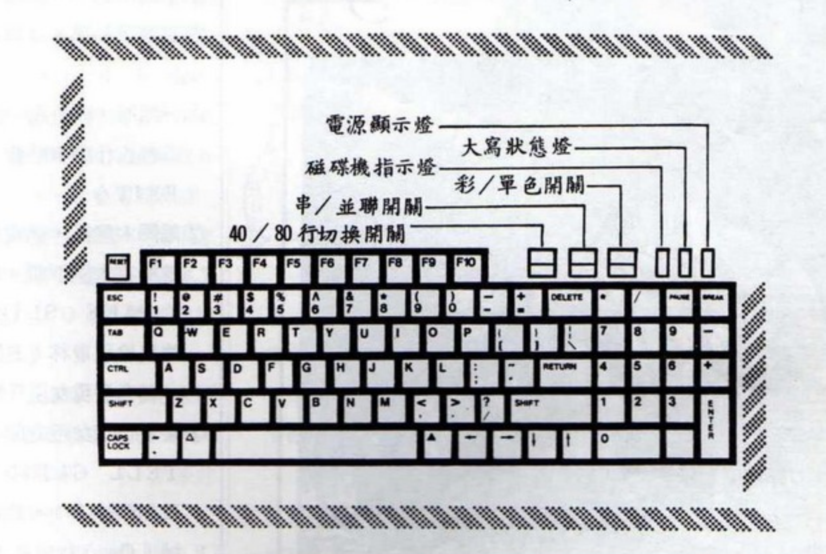
④內建磁碟機動作顯示燈：顯示內建磁碟機是否在操作。

⑤大小寫鎖定鍵顯示燈：顯示大小寫鎖定鍵(Cap Lock)是否被按下。

⑥電源顯示燈：看電源是否接通。

看完上述對LASER 128各項硬體功能的介紹後，筆者要告訴讀者一個令人興奮的消息——LASER 128的售價大約是一萬四千元台幣。以這麼便宜的價錢買一部和Ⅱc相似(Ⅱc在台灣的售價約兩萬九千元)，而且與Ⅱe相容的家用電腦，十分值得，眞是「貴而不貴」的最佳詮釋，難怪美國的A+和inCider電腦雜誌，都給LASER 128極高的評價。各位欲使Apple Ⅱ Plus升級的電腦使用者，千萬別忘了優先考慮LASER 128！

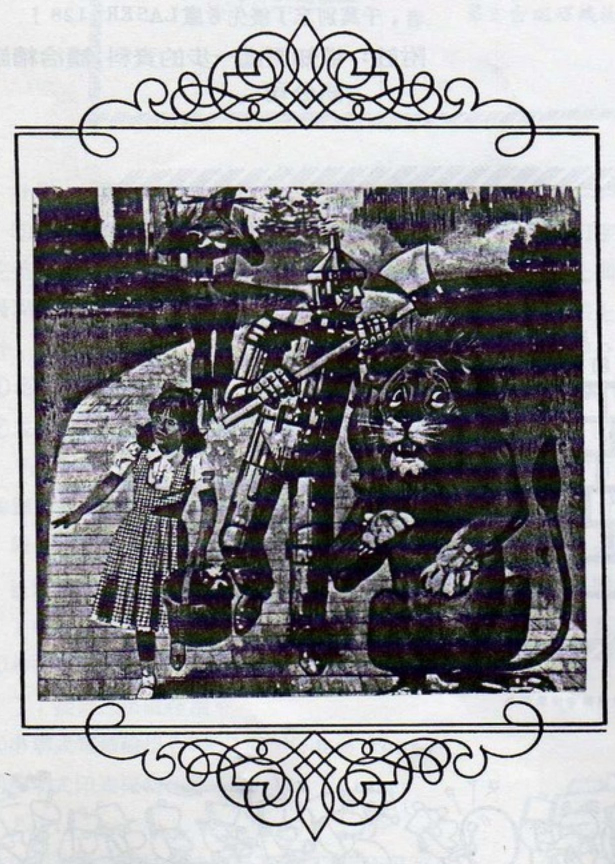
附註：欲知更進一步的資料，請洽精訊資訊公司





／徐基曉

一場驟至的龍捲風 引發一段奇妙之旅 堪薩斯女孩桃樂絲 如何在形形色色的朋友幫助下 歷經險阻　重返家園呢？



綠野仙蹤

英文名稱：The Wizard of Oz
適用機型：Apple Ⅱ series
發版公司：Windham Classics

精訊資訊公司所出品的一套童話文字冒險遊戲——綠野仙蹤（The Wizard of Oz），是一個很不錯的遊戲。其故事內容不但是衆人熟知，並且只需要懂一些英文就可進行此遊戲（像筆者我也不過是國中二年級而已）。在此特把我所知的遊戲過程公佈，以供各位同好參考：

①一開始，你是在一棟木屋中。在這裡沒什麼事好做，直接離開（EXIT）。

②離開木屋後，你會看到一個女巫被壓在木屋下頭。拿起她的拖鞋（TAKE SLIPPERS），然後檢視叢林（EX BUSH），就會發現女巫GLINDA。

③接著告訴女巫有關堪薩斯的事（TELL GLINDA ABOUT KANSAS），她會要你去奧茲城（Oz）找奧茲大師。再詢問她有關奧茲城（ASK ABOUT CITY），則她會告訴你順著一條黃磚道前去奧茲城。再問她有關黃磚道的路線（ASK ABOUT ROAD），她會指點你往南走。於是向南走（GO SOUTH），邁出你的第一步。



● 女巫Glinda指點你去尋找奧茲法師。

④往南走後，隨便輸入一個方向，到達MUNCHKINS市，他們正慶祝邪惡巫師之死，市長BOQ會請你去他的房子。這時輸入跟隨BOQ（FOLLOW BOQ），則你會站在一棟藍色的房子前。若想加入狂歡，輸入跳舞指令（DANCE），你會看到你在畫面上手舞足蹈的樣子，接下來BOQ 會問你要不要留下來住？回答「不」（NO），然後向南走，再往西走。

⑤往西走後，可見到一大片玉米田，直接輸入拿取稻草人（TAKE SCARECROW ），然後往南走，進入房子（ENTER HOUSE），拿取油罐（TAKE OIL CAN），然後離開（EXIT）。

⑥離開房子後，你會看到一個鐵人，用油潤滑它的頭部（OIL HEAD），這時你會聽到一個聲音請你潤滑他的身體，於是輸入（OIL ARM、OIL LEG），然後和他談話（TALK TO TINMAN），他會問你可不可以跟你一起走，輸入（YES）後，你就有兩個伙伴了。

⑦往東走兩步（輸入二次GO EAST），你會到達一座陰暗的森林，並且有一隻獅子會攻擊你。這時只要叫你的小狗攻擊獅子（TOTO，ATTACK LION），則螢幕上會顯現獅子驚慌的樣子。這時再輸入（TAKE LION），獅子就加入你的行列了。

⑧接著向北走，來到一處斷崖，這時叫鐵人砍樹（TINMAN, CUT DOWN THE TREE），再橫越（CROSS），則會有兩隻KALIDAHS（半熊半虎的動物）追趕你。這時叫獅子嚇唬它們（LION，SCARE KALIDAHS），這些怪物會掉到懸崖下，然後你就可往東走一步。

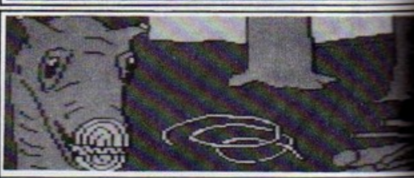
●與Boq等人踏著悠揚的樂聲，翩翩起舞。

⑨往東後你會看到另一處斷崖，這時叫稻草人跳下去（SCARECROW，JUMP DOWN），再叫他躺下（SCARECROW，LIE DOWN），接著輸入（JUMP DOWN），大家就下了斷崖，然後往東走。

⑩往東走便到了河邊，這時輸入（BOARD RAFT，造木筏），你就可過河了。但此時稻草人會被困在河的中央，不過只要跟岸邊的水鳥談話（TALK TO STORK），她就會抓取稻草人過河。然後跟著水鳥（FOLL-







●旅程中的伙伴。自左而下依序爲稻草人、鐵人、獅子、小男兒Tip、木馬和南瓜頭。

OW STORK），她會把稻草人放在一片櫻粟花園，向南走，撲鼻的櫻粟花香會讓你昏睡。

⑪當你醒來後，獅子還在睡覺，這時檢視櫻粟花兩次（EX POPPIES），接著會看到一隻野貓在追一隻老鼠。叫鐵人打野貓（TINMAN, FIGHT CAT），鐵人會趕走野貓，並把老鼠放在他的手上。和老鼠談話（TALK TO MOUSE），她會告訴你牠是老鼠女王，並且希望能爲你做些事。於是請女王幫忙把獅子抬出花園（QUEEN, HELP THE LION），不久，獅子會慢慢甦醒。

⑫問女王下一步該怎麼辦（QUEEN, WHAT NEXT?）牠會要你跟著牠，輸入（FOLLOW QUEEN），牠會帶你去奧茲城。

⑬往南走一步（GO SOUTH），就到達黃磚路的盡頭，也就是奧茲城下。但你還不能進去，因爲大門鎖著。這時先把大門旁的鐘搖響（RING THE BELL），門便應聲而開，還等什麼，趕快進入（ENTER）。

⑭進門之後，會碰到一名奧茲城的警衞，告訴他有關堪薩斯的事情（TELL SOLDIER ABOUT KANSAS），他會問你誰送你來的，輸入（TELL ABOUT GLINDA），警衞會請你跟他進入。跟隨警衞（FOLLOW SOLDIER），就可進入奧茲城。

⑮進城後，拾起一枚便士（TAKE PENNY），這時會有一人說你拿了他的錢，請還給他。所以把便士還給他（GIVE MAN A PENNY），他會說：「我只是想看你是否誠實。」然後他會給你一枚鎳幣叫你去買檸檬汁，照他的話做（BUY LEMONADE）。當你喝完果汁後，再跟隨警衞（FOLLOW SOLDIER），輸入（ENTER），你便進入一個小房間。

⑯進入房間後，打開壁櫥（OPEN CLOSET），你會看到一件很漂亮的綠色長袍，穿上長袍（WEAR GOWN）。檢視鏡子（EX MIRROR），你將會發現自己的倒影。離開房間（EXIT），你就可以看到奧茲法師了。然後告訴他有關堪薩斯，善心、智慧和勇氣（TELL OZ ABOUT, HEART, BRAIN AND COURAGE），然後離開（EXIT）。

⑰離開後，會來到一間小房子的外面，進入房子（ENTNR），喝湯（DRINK BREW），拿起生命之粉（TAKE POWDER），隨後離開房子，然後往西走（GO WEST）。



⑱爬上樹（GO UP THE TREE），會有一個叫TIP的小孩跳下來，跟他談話（TALK TO TIP）。他會問你：「你能幫助我從邪惡的MOMBI手中逃走嗎？我能騎獅子嗎？」回答（YES），他便加入你的行列了。

⑲往西走，拿起繩子（TAKE ROPE），把生命之粉撒在木馬上（SPRINKLE POWDER ON HORSE），然後施魔法（SAY TICKLE TACKLE TOCK，YOU MAY NOW BEGIN TO WALK）。這時木馬會開始走路，再套住牠（LASOS SAWHORSE），牠就加入你的隊伍了。

⑳往東走，再往北走（GO EAST，GO NORTH），再拿南瓜（TAKE PUMPKIN），然後叫TIP在南瓜上切畫一個臉（TIP，CARVE PUMPKIN），再叫鐵人用木頭造一個身體（TINMAN，BUILD A BODY WITH WOOD），再撒上生命之粉在頭和身體上（SPRINKLE POWDER ON PUMPKIN AND BODY），然後唸出前述的魔法，再輸入BRUSH（刷洗），牠會告訴你牠的名字是JACK PUMPKINHEAD，簡稱JD。於是輸入（TAKE JD），便又有了一個新伙伴了。

㉑往西走（GO WEST），你會來到一條河邊，看到一個人和一條木筏。和那個人談話（TALK TO MAN），他會說假如你有錢，他會載你過河，並問你有嗎？不要理會他的問題，只要騎在木馬上（RIDE ON SAWHORSE），它便會載你過河。

㉒往西走（GO WEST），會來到向日葵花園，再往西走（GO WEST），你會看到一面牆。檢視牆壁（EX WALL），你會看到許多條黃磚路，再檢視這些路（EX ROAD），只見一片火海衝向自己。但是，南瓜頭JACK說他沒看到任何火，於是輸入跟隨南瓜頭JACK（FOLLOW JACK PUMPKINHEAD），你就可安然離開。

㉓往西走，你會看到一群狼，叫獅子攻擊（LION，FIGHT WOLVES），就可趕走牠。趕走狼後，會看到一群烏鴉，叫稻草人攻擊（SCARECROW，FIGHT），就可把烏鴉趕走。趕走烏鴉後，還會碰到一群蜜蜂，叫鐵人戰鬥（TINMAN FIGHT）便可趕走蜜蜂。但接下來你會被有翅膀的猴子抓走。

㉔最後被帶到女巫面前，這時你拿起拖把和水桶（TAKE MOP，TAKE BUCKET），往女巫身上潑水（THROW WAT-

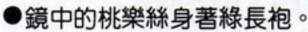


●救了田鼠女王，她會報答你。



●奧茲城堡。




●鏡中的桃樂絲身著綠長袍。



●要見奧茲，得先通過皇家軍的盤問。

ER TO WOMAN ），女巫就會溶化，剩下一頂金色帽子，拿起帽子（TAKE CAP）。

㉕往北走（GO NORTH），打開箱子（OPEN BOX），拿起手杖（TAKE WAND），然後對箱子揮動手杖（WAVE WAND OVER BOX），你的伙伴就會從箱子中走出來。

㉖往南，再往東，然後往南，再東走回向日葵園，再往東回到河邊，坐木馬過河，然後往南，再往東三次回奧茲城。向警衛展示帽子（SHOW CAP），他會帶你去會客室準備見奧茲法師。接下來輸入等候（WAIT）三次，打開門（OPEN DOOR），就可進入了。

㉗向奧茲法師展示帽子（SHOW CAP），原來坐在王座上的頭會變成一個人，問他有關TIP、JP、SC、LION、TIN MAN和SAWHORSE等人，以及KANSAS、HEART、BRAIN和COURAGE，到後來他會要你和他坐氣球回去，並問你準備好了沒？回答（YES）。

㉘接著他會帶你去坐熱氣球，準備好時，你的狗TOTO 突然跳出氣球外，趕緊輸入跟著TOTO（FOLLOW TOTO），當你跳出氣球並追TOTO時，氣球飛走了，這時你只好去南方見GLINDA。往南走（GO SOUTH）。

㉙出了城後你會碰到反叛軍，只好回城內（GO TO CITY）。告訴在城內的南瓜頭 JACK有關反叛軍的事（TELL JACK ABOUT ARMY），接著鐵人會帶大家進入房間中，接著爬上窗戶。（GO UP THE WINDOW）。

㉚穿過窗戶後又來到另一個房間，這時將長椅、GUMP的頭和葉子綁在一起（TIE HEAD, COUCH AND LEAVES TOGETHER），撒上生命之粉（SPRINKLE POWDER ON GUMP），口唸前面已提過的魔咒，使他有生命。接下來搭乘GUMP（BOARD GUMP），然後輸入飛（FLY），便可逃離反叛軍的包圍了。

㉛GUMP會帶你飛到一個鳥巢，但降落時GUMP 的翅膀折斷了。這時，檢查鳥巢（EX NEST），你會發現許多紙幣，拿起它們（TAKE DOLLAR BILL），接著往南走，但會有JACKDAWS攻擊你的隊伍，你必須躲在稻草人身上的稻草下，輸入（HIDE UNDER STRAW），你就可避過攻擊。但是稻草已被JACKDAWS丟掉了，只好塞剛才拿到的紙幣在稻草人身上（STUFF SCARECROW WITH BILLS），然後往東走（GO EAST），會碰到一隻甲蟲。它會問你是不是桃樂絲，回答（YES），它會留下來和你談話，可是它不會加入你們，不要理它，再往

東走（GO EAST）。

㉜往東走後，你會看到樹上有很多箱子，拿起一個圓的和一個方的箱子（TAKE BOX），然後往南走，再往西走（GO SOUTH AND GO WEST），則你會來到一座山上，並且看到許多鐵士兵。接著，打開方的箱子（OPEN SQUARE BOX），則這些士兵會開始行走，然後和他們談話（TALK TO SOLDIER），再讓他們加入隊伍。

㉝往西走（GO WEST），則你會發現奧茲城就在你的西邊，再往西走（GO WEST），你就進城了。進城後你會發現反叛軍在北邊，往北走（GO NORTH），你可以打敗反叛軍，但是鐵士兵們會脫離隊伍。往南走（GO SOUTH），南瓜頭JACK會和你告別，再往南走則會到達一片樹林中。這時稻草人會被樹捲起來，叫鐵人砍樹（TINMAN, CHOP THE TREE），便可救稻草人脫險。

㉞往西走（GO WEST），你會看到一個類似玩具的東西，背上有發條（WIND UP THE KEY），它會開始動，並會告訴你他叫TIKTOK，讓他加入你的行列（TAKE TIKTOK）。

㉟往南走（GO SOUTH），再往東走（GO EAST），又會到達另一片叢林，並且看到許多動物。叫獅子和它們談話（LION, TALK TO ANIMALS），它們會請獅子幫它們的忙，叫獅子幫助動物（LION, HELP ANIMALS），它們會請你殺死一隻怪物。接著進入洞穴（ENTER THE CAVE），你會看到一隻大蜘蛛，叫獅子攻擊它（LION, ATTACK THE SPIDER）。

㊱接著往南走（GO SOUTH），會抵達一座山，並且有一個聲音說這座山是HAMMERHEADS所有，沒有人能通過。不理他們，開始爬山（CLIMB THE HILL），却無法通過。這時打開一直沒用到的圓音樂箱（OPEN THE ROUND MUSICBOX），結果除了你，TOTO和TIKTOK之外，所有的人都睡著了。叫TIKTOK幫助隊伍通過（TIKTOK, HELP PARTY）。

㊲通過高山後，你可以見到GLINDA，她會問你要不要聽有關奧茲的故事，回答（NO），她會開始請每一個人擔任職位，最



●奧茲法師的大頭像。





●稻草人受困於河中。

後輪到你時，她會告訴你要回堪薩斯必須靠你一開始得到的銀拖鞋，並問你準備好沒，回答YES……。

THE END

GAME OVER

註一：在遊戲結束時，Glinda會問你："Are you ready？"，此時若回答No，她會再問你不想回去嗎？答No，那麼你會終身留在Oz大地。

註二：遊戲開始時身處小木屋，假如你有清潔的好習慣，打入Clean指令，看看木屋內會有什麼變化？

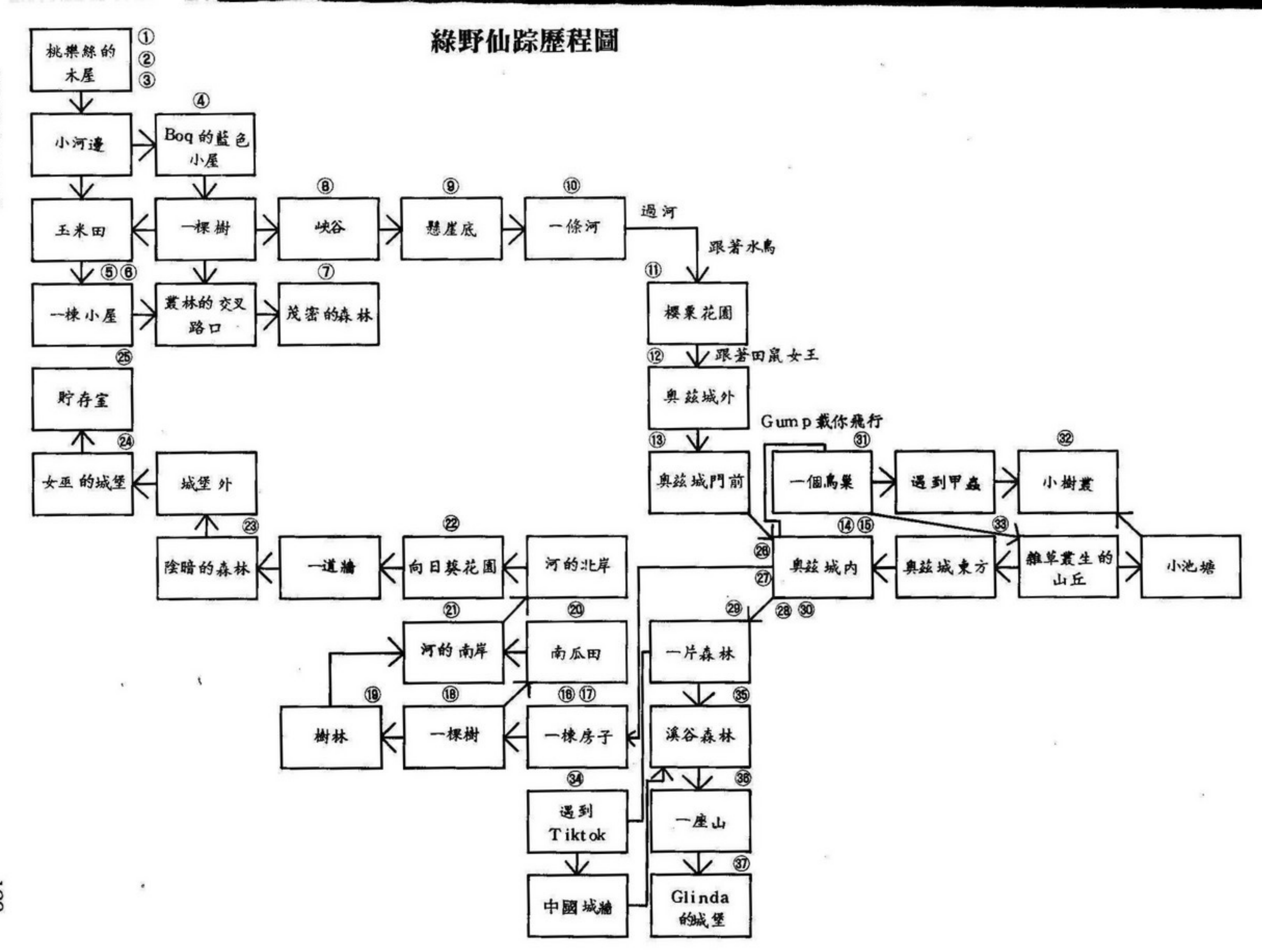


●奧茲法師的原來面目。



●Toto突然跳離熱氣球。

綠野仙蹤歷程圖



桃樂絲的木屋
小河邊
Boq的藍色小屋
玉米田
一棵樹
峽谷
懸崖底
一條河
過河
跟著水鳥
一棟小屋
叢林的交叉路口
茂密的森林
櫻粟花園
跟著田鼠女王
奧兹城外
Gump載你飛行
貯存室
奧兹城門前
一個鳥巢
遇到甲蟲
小樹叢
女巫的城堡
城堡外
陰暗的森林
一道牆
向日葵花園
河的北岸
奧兹城內
奧兹城東方
雜草叢生的山丘
小池塘
河的南岸
南瓜田
一片森林
樹林
一棵樹
一棟房子
溪谷森林
遇到Tiktok
一座山
中國城牆
Glinda的城堡

精訊電腦月刊目錄大全

★★第三期（十二月號）★★

- 遊戲推薦
  - 全天候戰鬪機（AP・IBM）
  - 極地之狐（AP）
  - 廿一世紀公路戰（AP）
  - 世界空手道錦標賽（AP・IBM）
  - 迷宮組曲（任天堂）
  - 西遊記（任天堂）
  - 摔角（任天堂）
  - 機器人競技場（任天堂）
- 遊戲攻略篇
  - 巫師神冠（AP）
  - 創世紀Ⅱ（AP）
  - 惡魔城（任天堂）
- 特別報導
  - 創世紀Ⅴ最新動態（AP）
- 遊戲說明篇
  - 向上帝借時間（AP・IBM）
  - 巨石迷陣（AP）
- OAK
  - 談冰城傳奇中人物資料的特點
  - 戰火線下——起死回生的助攻法
  - 神　　威——克敵致勝的絕招
  - 卡達紋寶劍——如何重複拿取物品
  - 飛輪武士——賺一票和增加名望的妙策
  - 冰城傳奇——複製物品的妙方
  - 飛輪武士——資料修改法
    - 五分鐘成功法
  - 魔界神兵——有賭必贏
  - 戰場之狼——地下室入口顯現法
    - ——無敵之術
  - 紅巾特攻隊——無敵秘笈
  - 巴比倫塔——密碼大公開
  - 高橋名人冒險島——繼續之法
  - 霹靂車——繼續之法
  - 直昇機救難——救人一命的降落傘
  - 星際獵殺者——255滿點
  - 星際戰士——武器選擇
- 冒險天地
  - 飛越杜鵑窩（AP）
- 交流道
  - 我如何利用遊戲大師創造一個遊戲（AP）
- 應用集
  - 幻象製造機的奇蹟（AP）
- 硬體世界
  - 軟硬兼施的 Apple Ⅱ GS
    ——硬體週邊與軟體報導（AP）
- 排行榜

★★第四期（一月號）★★

- 遊戲推薦
  - 天行勇士（AP）
  - 征服兵團（AP）
  - 轟炸大隊（AP・IBM）
  - 諜對諜Ⅱ（AP）
  - 銀河傳承（任天堂）
  - 超級星際軍團（任天堂）
  - 怒（任天堂）
  - 棒球聯盟大賽（任天堂）
- 遊戲攻略篇
  - 卡達紋寶劍（AP）
  - 春之石（AP）
  - 緊急指令（任天堂）
  - 迷宮組曲（任天堂）
- 應用集
  - 創世紀Ⅲ創作程式（AP）
  - 電腦立體圖形之構成（AP）
- 交流道
  - 那一夜我玩戰魔（AP）
- 精品回顧
  - 火雞派對（AP）
  - 海狐（AP）
- 遊戲說明篇
  - 龍牌（AP）
  - 大亨犬（AP・IBM）
- 人物素描
  - 巫術奇譚作者特寫（AP）
- 冒險天地
  - 黑神鍋（AP・IBM）
- OAK
  - 創世紀Ⅳ人物資料修改大全
  - 冰城傳奇的霹靂小組
  - 偷天換日的卡達紋寶劍
  - 超級運動員不死版之修改法
  - 飛輪武士速成法
  - 一柱擎天的頑皮精靈
  - 打磚塊——無數次的機會
  - 立體空戰的秘密
  - 蒙面俠的不死之法
  - 大盜伍右衛門——奇妙的卷軸
  - 女武士時光冒險
    - ——Level 49
    - ——999點
  - 機動戰士Ｚ——密碼續篇
  - 霹靂虎——繼續之術
  - 銀河號——繼續之術
  - 子貓物語——繼續之法
    - ——四季變化
  - 小叮噹——繼續之術
- 硬體世界
  - ⅡGS是第一嗎？（AP）
- 排行榜

★★第五期（二月號）★★

• 遊戲推薦

星際航艦（IBM）

百戰飛狼（AP・IBM）

世界高爾夫球巡廻賽（IBM）

潛艇任務（AP・IBM）

玩具屋（AP）

林克冒險（任天堂）

飛龍拳（任天堂）

魔王迷宮（任天堂）

魔法鏡（任天堂）

火之鳥（任天堂）

謎之壁（任天堂）

• 遊戲攻略篇

魔界神兵（AP）

忍者秘術（AP）

魔幻仙境（任天堂）

銀河號（任天堂）

• 應用集

組合式音樂枱的天地（AP・IBM）

• 硬體世界

PHASOR音效卡（AP）

TRANSWARP加速卡（AP）

• 精品回顧

埃及女王（AP）

異星洞穴（AP）

• 遊戲說明篇

末日文件（AP）

征服兵團（AP）

• OAK

全天候戰鬥機

——戰鬥及逃生高級技巧

飛輪武士——起死回生術

小機器人——無限增殖法

杜先生——永遠不死

酒保——杯數不減法

埃及女王——人數不減與子彈無盡密方

法櫃奇兵——超級瓊斯

超級玉石陣——超級版

異星洞穴——不死版

海狐——不死的海狐

創世紀Ⅳ——地圖資料的修改

綠寶石爭奪戰——超級綠寶石勇士

忍者秘術——無敵忍者

超級打磚塊——繼續之術

——選關之術

超級金剛——繼續方法

神龍之謎——便捷的秘密水道

馬多拉之翼——繼續之法

怒——繼續之術

火之鳥——跳關秘笈

金字塔尋寶——秘密通道

銀河傳承——三十分鐘速成絕招

六三四之劍——無敵之術

• 冒險天地

地獄谷（AP）

• 程式發表

電影製作機（AP）

排行榜

★★第六期（三月號）★★

• 遊戲推薦

創世紀Ⅰ（革新版）（AP）

卡門聖地牙哥（美國版）（AP）

綠寶石勇士Ⅱ（AP）

肉搏大賽（AP、IBM）

大金剛Ⅱ（任天堂）

鬪之輓歌（任天堂）

十王劍之謎（任天堂）

兵蜂二代（任天堂）

• 遊戲攻略篇

黑神鍋（AP・IBM）

林克冒險（任天堂）

• 硬體世界

ⅡGS試車報告（AP）

• 交流道

地獄谷解答外一章（AP）

淺談尋找個人資料的方法（AP）

天行者漫談極地之狐一二事（AP）

初試蛋王子的滋味（任天堂）

• 冒險天地

魔戒之旅（AP）

• 遊戲說明篇

飛狼突擊（AP）

阿里巴巴與四十大盜（AP）

• OAK

春之石——資料修改篇

魔域遠征軍——無敵戰士

——永遠的護身符

戰魔——助攻法

創世紀Ⅳ——向ABYSS進軍

——進入ABYSS的好方法

法櫃奇兵——修改絕招與三秒鐘過關法

殺手衞星——殺手衞星的末日

卡達拉寶劍——最高心法

忍者秘術——無敵忍者續集

——忍者秘術的小秘密

德軍總部——子彈無限法

百戰飛狼——如何安全降落你的直昇機

鬪之輓歌——繼續之法

怒——戰車複製法

聖飢魔Ⅱ——選關之法

金剛Ⅱ——選關之術

——繼續之法

女武士時光冒險——奇幻的密碼

飛龍拳——招式詳解篇

魔鐘——密碼組曲

銀河號——第十一、十二關的繼續之法

• 精品回顧

扮鬼臉（AP）

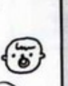
• 程式發表

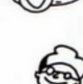
創世紀Ⅳ地圖列印程式（AP）

排行榜

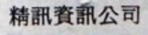











精訊電腦月刊特約經銷商一覽表

宜蘭市

神農路
- 日昇電腦

基隆市

義三路
- 光生電腦

忠三路
- 安可電腦

台北市

中華商場
- 新音電腦
- 標緻電腦
- 中美電腦
- 慶犖電腦
- 科技電腦
- 時代電腦
- 金波電腦
- 裕豐電腦
- 衆利電腦
- 全國電腦
- 先鋒電腦
- 佶鋒電腦

光華商場
- 永昌電腦
- 崇時電腦
- 萬德福電腦
- 小精靈電腦
- 金電子電腦
- 科技電腦
- 來欣電腦
- 美登電腦
- 舜偉電腦

南京西路
- 詮業電腦

信義路三段
- 百益電腦
- 世暐電腦

忠孝東路五路
- 松竹電腦

八德路四段
- 聯泰電腦

羅斯福路二段
- 羅林電腦

羅斯福路六段
- 太陽資訊

士林文林路
- 來來電腦
- 易智電腦

北投和平路
- 星河電腦

北投尊賢街
- 余昇電腦

永康街
- 新生行

重慶南路一段
- 天龍書局
- 佳德電腦
- 大亞電腦

重慶北路三段
- 新文行

廈門街
- 古亭電腦

西寧南路萬年大樓
- 尖端書局
- 新洋電腦

和平東路三段
- 139 禮品世界

三重市

重新路
- 基毅電腦

永和市

福和路
- 林銘電腦

板橋市

館前東路
- 佳智電腦
- 智鴻電腦

中和市

興南路一段
- 漢琦電腦

桃園市

中山路
- 亞細亞電腦

中壢市

中美路
- 華士電腦

中平路
- 亞細亞電腦

新竹市

武昌街
- 民生電腦

台中市

中山路
- 邁克電腦

彰化市

成功路
- 傑能電腦

民生路
- 彰辰電腦

嘉義市

中山路
- 茂林電腦

民國路
- 台大電腦

高雄市

建國二路
- 宏訊電腦
- 效能電腦

五福二路
- 台佳電腦

鼎山街
- 雄亞電腦

大順二路
- 宇伸電腦

鳳山市

合作街
- 國陽電腦

花蓮市

新港街
- 新風電腦

羅東鎮

民生路
- 大衆電腦

台北縣汐止

大同路
- 澄秋電腦

或各縣市電腦廣場

編按：

一、第七期第七十九頁「向上帝借時間字彙集」一文作者陳良信；第八十三頁「戰火實況錄」一文作者天行者；第九十四頁「圍棋」一文作者周子浩，因印刷之誤而遺漏，特此更正，並向三名作者致歉。

二、第七期第一二七頁兩張圖片的文字說明倒置，特此更正，玆向作者致歉。

三、第七期一百零九頁，創世紀Ⅱ一指令提示集中，通過蛇島的指令應爲（EVO CARE），特此更正，並向作者致歉。



吉鵬電腦有限公司
ELPPA COMPUTER CO.,LTD.

台北市中華路一段25號七樓之五
(中華商場孝棟對面中華第一大樓)
7F-5 NO. 25, SEC, 1, CHUNG-HWA RD,
TAIPEI, TAIWAN, R. O. C.

TEL: (02) 381-0218 371-1889
331-5221
P.O.BOX: 12005
郵政劃撥：0556911-9李家鵬

本公司自1981年成立ELPPA SOFTWARE BANK以來已四年有餘，在此感謝各位經銷商、貿易商及個人使用者的支持與惠顧。自本月份起，我們現有的APPLE Ⅱ軟體程式已突破1440項(請注意不是1440片），總計有2000磁片左右，PC用的也有2000磁片，如此龐大的庫存量，不是一般軟體經銷商在短期內所能建立的，別家沒有的，我們有！
所以，無論您是個人使用，或是應付國外訂單，或建立經銷用的母版，請速與我們聯絡！我們將竭誠爲您服務！



GRAPHICS WRITER
壹套 2100元
(10.pcs/manual)

XY WRITER III
壹套 1480元
(3.pcs/manual)

GENIFER
壹套 780元
(3.pcs/manual)

CLIPPER 1986. Autumn
壹套 880元
(3.pcs/manual)

ID	NAME	PCS	MANU
1277	CHART MASTER Ver.6.1	2	YES
1286	DISN DATA Ver.1.05	1	YES
1291	NEWSROOM-PRO	4	YES
1294	PRINT MASTER PLUS	1	YES
1297	WORDPERFECT Ver.4.2	6	
1298	REPORTFLO Ver.1.2	1	YES
1299	PC 2622 Ver.3.0(HP2392, VT102)	1	YES
1300	DAYFLO Ver.1.2	3	YES
1302	SUPERCALC 4	3	YES
1305	COPY II PC Ver.3.08	1	YES
1306	RBASE SYSTEM V	11	
1307	XENIX SYSTEM V Release 2.13 (86 XT)	31	
1308	XENIX SYSTEM V Release 2.1 (286 AT)	30	
1309	FILEMOVER	1	YES
1310	MINPIX (FOR PRINT SHOP)	1	YES
1311	SMALL BUSINESS PROGRAM FOR IBM PC	1	YES
1312	SCHEMA DRAW Ver.1.1	3	YES
1324	MS. WORD Ver.3.1	8	
1329	P.F.S; WRITE PROFESSIONAL	1	
1339	ABILITY Ver.1.0a	4	YES
1341	EXPERT TEACH	3	YES
1342	C:APROGRAMMING WORK SHOP	3	YES
1343	CUBIT	1	YES
1347	EXEXU PRINT Ver.1.0	1	YES
1348	TELEPAINT Ver.2.0	1	YES
1349	LIGHTNING Ver.4.53b	1	
1350	GRAPHICS WRITER Ver.4.3	10	YES
1351	SYSTAT Ver.3.0	14	YES
1083	EASY FLOW Ver.3.3	1	YES
1084	HILITE FOR dBASE III	3	YES
1218	TOY SHOP	3	YES
1239	LOTUS HAL	2	YES